

Donde "un palo es un caballo": en busca de la imaginación.

Trabajo Final de Grado

- Julio Baselga Peña.
- Dirección: Silvia Martín Marí.
- Curso 2013 - 2014.
- Grado en Bellas Artes.
- Universidad de Zaragoza.
- Facultad de Ciencias Sociales y Humanas [Teruel].



Universidad
Zaragoza



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

Índice.

	Página.
1. Introducción.	
1.1. Presentación general de la temática.	3
1.2. Presentación de la temática, motivación personal y objetivos generales.	4
1.3. Objetivos específicos.	5
1.4. Descripción de la propuesta.	5
1.5. Itinerario intracurricular.	6
2. Marco conceptual. Fundamentación.	
2.1. Imaginación.	7
2.2. Imagen.	8
2.3. La imaginación en el arte.	9
2.4. Tipos de actividad.	10
3. Contextualización de la propuesta a la luz de las teorías estéticas o discursos artísticos relevantes.	
3.1. Evolución del fotomontaje.	11
Cubismo.	12
Dadá.	12
Constructivismo.	12
Surrealismo.	13
Pop.	15
Posmodernismo.	15
3.2. En la Actualidad.	16
3.3. Posproducción.	20
3.4. Referentes.	22
3.5. Paisaje.	24
4. Descripción de la propuesta en términos de los resultados obtenidos y el proceso seguido.	
4.1. Descripción y razonamiento de la obra.	25
4.2. Proceso seguido.	29
Mar.	29

Fruto.	31
Desierto.	33
Ciudad.	36
Campo.	38
5. Información técnica detallada.	41
6. Conclusiones.	45
7. Bibliografía.	47
7.1. Webgrafía.	48
8. Anexos.	
8.1. Filosofía e Imaginación.	52
8.2. Imaginación sociológica.	57
8.3. La imaginación en el juego.	58
8.4. Imaginación metafórica.	59
8.5. Imagen y símbolo.	60
8.6. Evolución del fotomontaje.	61

1. Introducción.

1.1. Presentación general de la temática a desarrollar.

En toda actividad realizada por el hombre percibiremos fácilmente dos tipos fundamentales de impulsos. Uno de ellos sería el llamado *reproductor*, que suele estar estrechamente vinculado con nuestra memoria, y su esencia radica en que el hombre reproduce o repite normas de conducta creadas y elaboradas previamente, con mayor o menor exactitud. El otro impulso, que combina y crea, sería el denominado *creador*, el cual utilizamos en aquellas actividades que no se limitan a reproducir hechos o impresiones vividas, sino que se basan en la combinación a partir de elementos de experiencias pasadas; lo que la psicología ha denominado "imaginación", dándole un sentido en su acepción vulgar referido a una aprensión falsa o juicio de algo que no hay en realidad o no tiene fundamento, pero que como base de toda actividad creadora, se manifiesta en todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación científica, técnica y, como es nuestro caso, artística, ya que si lo podemos imaginar, lo podemos crear.

En este sentido, absolutamente todo lo que nos rodea a excepción del mundo natural, ha sido creado por la mano del hombre y por tanto es un producto de su imaginación. Sin embargo, aunque todos los seres humanos tenemos la facultad de imaginar y una *imaginación sociológica*¹ que nos permite posicionarnos en nuestra sociedad, en nuestra historia o en nuestra cultura, el tipo de imágenes y la forma en la que las elaboramos es algo que no se hereda y por tanto es algo personal e intransferible de cada individuo, que se va formando desde los primeros años de la infancia, reflejado en los juegos. El niño que cabalga sobre un palo y se imagina que monta a caballo o la niña que juega con su muñeca creyéndose madre. Todos ellos, aunque es verdad que reproducen muchos elementos que ven y escuchan a los adultos, estos elementos nunca son utilizados como eran en la realidad, sino que son reelaborados y combinados entre sí, para construir nuevas realidades acordes con las aficiones y necesidades del propio niño, los cuales les ayudarán a definirse como individuos y a alcanzar la madurez.

En la época actual, debido a los importantes avances en la informática y la tecnología, se ponen a disposición de los niños, cada vez a edades más tempranas, los videojuegos, la tecnología móvil, la informática o internet, por lo que los juegos de los niños están cambiando, pasando a ser realizados en un entorno virtual en el que sus mentes no crean

¹ MILLS, Charles Wright, *La imaginación sociológica*, Madrid, Fondo de cultura económica de España, S.L, 1999.

nada, sino que se limitan a la pasividad y a la repetición, tal y como describe la tesis de David Buckingham *Creecer en la era de los medios electrónicos*², ya que estos juegos, aunque estéticamente más atractivos, ya han sido programados por una serie de informáticos, de artistas e ingenieros que han desarrollado el trabajo creativo, siendo aquello que le han programado de antemano que haga o aquello que le está permitido realizar, lo único que el niño puede hacer, estando su capacidad de creación durante el juego limitada o anulada. Por lo que al contrario que en los juegos anteriores, (donde un palo podía ser un caballo), en esta nueva era tecnológica el niño pasa de creador del juego, de sus ambientes y sus reglas, a simple jugador pasivo, el cual con la llegada de la edad adulta y la necesidad de un trabajo, se ve abocado a la pérdida de la imaginación y de su impulso creador.

1.2. Presentación de la temática, motivación personal y objetivos generales.

Ante este problema tecnológico que se nos presenta, el ser humano debe cambiar su planteamiento para permitir al usuario ser el creador, poniendo a su disposición infinidad de elementos con los que reelaborar nuevas formas y planteamientos, de forma similar a como ocurrirá en este Trabajo Final de Grado, en el que pretendemos utilizar la imaginación como elemento desarrollador, intentando responder en las siguientes páginas, mediante la elaboración de un corpus teórico que recogerá ideas procedentes de la psicología, la sociología y el arte, a preguntas como: ¿qué es la imaginación?, ¿qué factores intervienen?, o ¿cómo podemos desarrollarla a partir de las nuevas tecnologías?, configurando a través de sus respuestas un trabajo, que a su vez responderá a mi forma de elaborar los diferentes proyectos durante el Grado de Bellas Artes. Ya que, a lo largo de mis experiencias durante las diferentes asignaturas del grado, destaco de mis prácticas artísticas el apoyarme en la imaginación como fuente de ideas y la búsqueda de referentes, los cuales me transfieren nuevos planteamientos a los que yo no había llegado y que combinados con los míos propios inspiran nuevas ideas. Orientadas todas ellas en una línea crítica, referida a la condición humana en la época contemporánea, y a la creación artística a través de conceptos opuestos o relaciones de semejanza, por lo que en un afán de entenderme un poco más a mí mismo y cómo a través de la mente humana surgen estos procesos imaginativos, he decidido abordar este tema para la configuración de mi Trabajo Final de Grado.

² BUCKINGHAM, David, *Creecer en la era de los medios electrónicos*, Madrid, Ediciones Morata S.L., 2002.

1.3. Objetivos específicos.

1. Utilizar la imaginación como elemento desarrollador de nuestro trabajo.
2. Descubrir qué es la imaginación, qué factores intervienen en su desarrollo y hacen que cambie a lo largo de nuestra vida, estudiando para ello, cuándo utiliza el ser humano la imaginación y cómo crea las imágenes en su cerebro.
3. Analizar cómo actúa la imaginación en el arte, qué movimientos artísticos se basan en ella y cómo podemos crear nuestras imágenes de forma similar a como se producen en nuestro cerebro, a través de las nuevas tecnologías.
4. Realizar una serie fotográfica utilizando imágenes ya existentes de internet y otras tomadas por mí, con las que construiré una nueva realidad.
5. Desarrollar una temática en relación al paisaje y nuestro entorno.
6. Relacionar diferentes conceptos, tanto semejantes (libros y corteza terrestre) cómo opuestos (mar y desierto), de forma similar a la imaginación, para construir y alterar el paisaje, además de presentar entornos discursivos y estéticos dispares, ricos en su lectura simbólica (escalera, puerta, etc.).
7. Utilizar los medios y técnicas ya descritos para generar nuevas imágenes surgidas de la imaginación, y que enriquezcan ésta a su vez, de modo que se pueda extraer, por una parte, una relación crítica a la situación actual de falta de imaginación y de pasividad (*impulso reproductor*) que se fomenta en las personas (por medio de la televisión, los videojuegos o los medios del espectáculo en general)³; y por otra, un aporte o guía, que sirva como metáfora del modo en que la imaginación puede ayudarnos a ampliar nuestra realidad, cambiando nuestro planteamiento de usuarios a creadores, al utilizar la imaginación de un modo activo (*impulso creador*) para construir nuevos mundos, combinando y reelaborando elementos de diferentes experiencias.

1.4. Descripción de la propuesta.

En función de esta situación de pérdida de imaginación por parte de la sociedad, presento mi Trabajo Final de Grado, el cual tratará de basarse en la imaginación como elemento desarrollador y que compone la obra, realizando una serie fotográfica formada por cinco imágenes, de 120 x 90 cm, las cuales estarán realizadas mediante la técnica del fotomontaje digital, apoyándonos con ello en las nuevas tecnologías y la informática como medio creador de la obra. Además, estas técnicas nos proporcionarán unos rasgos de alteración casi imperceptibles y nos permitirán combinar de forma similar a nuestros

³ DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Valencia, Pre-textos, 2005.

procesos imaginativos, elementos y objetos de la realidad, con los que crearemos nuestras imágenes y mostraremos nuevas realidades que, al estar formadas a partir de objetos reales, no sustituirán nuestro mundo real por otro, sino que nos mostrarán otra realidad posible. Desarrollando con ello una temática paisajística, muy relacionada con la formación de nuestro territorio y de nuestro entorno, el cual compondremos y alteraremos a partir de representaciones fotográficas de libros, tanto de sus hojas como de sus cortes, con los que elaboraremos la superficie del terreno de forma similar a la realidad, utilizando las yuxtaposiciones de elementos y el duplicado de los objetos, para convertir estos paisajes en extraños e inquietantes. El resultado será expuesto al público con motivo de la presentación de los Trabajos Final de Grado y a través de internet, mediante el uso de páginas como Flickr.

1.5. Itinerario intracurricular.

Durante mis años en el Grado de Bellas Artes he cursado asignaturas muy diversas, destacando entre ellas para la realización del presente trabajo las asignaturas de *Metodología proyectos. Espacios y Construcción del discurso artístico*, ya que me hicieron fijarme en mi autobiografía artística, sacando patrones que seguía constantemente en la realización de mis proyectos y en los cuales no me había parado a pensar, como era la utilización de la imaginación, la composición de la obra a partir de pequeños elementos, que unidos formaban un todo, o la utilización de una serie de obras múltiples para desarrollar un tema. Además, asignaturas como *Metodología de proyectos. Imagen, Arte, entorno, espacio público o Arte y pensamiento. Estética*, me introdujeron en la temática del paisaje como medio de expresión artístico, visualizando su evolución a partir de asignaturas como *Teoría e historia del arte*, *Teoría e historia del arte del siglo XX*, o *Últimas tendencias artísticas* a través de las cuales también he conocido cómo ha evolucionado el arte a lo largo de la historia y cómo está evolucionando en la actualidad a partir de la aplicación de las nuevas tecnologías en los procesos de creación, lo cual hemos desarrollado de un modo práctico en las asignaturas de *Recursos intermedia, Diseño web, Animación en 2D y 3D, Tratamiento digital de la imagen, Introducción al diseño*, o *Infografía*, que me han acercado al uso de programas informáticos como Adobe Photoshop y al uso de la cámara fotográfica. Sin olvidar las asignaturas de *Dibujo, Color o Análisis de la imagen y de la forma*, las cuales me han ayudado a la hora de realizar las composiciones de la obra, así como en el uso de los colores que presentan.

2. Marco conceptual. Fundamentación.

2.1. La imaginación.

Ante la pérdida galopante de la imaginación por parte de la sociedad actual y la pasividad a la que nos abocan las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación, he realizado una crítica a la situación actual a partir de la utilización de la imaginación como material desarrollador de nuevas obras, de nuevas realidades o de nuevos paisajes.

A lo largo de la historia la imaginación ha aparecido como un concepto de uso frecuente a nivel cotidiano, científico, artístico y filosófico, con indeterminable trayectoria histórica e inabarcable diversidad sociocultural, lo que lo convierten en un término de indefinida y polivalente significación, que en su uso cotidiano se emplea como sinónimo de creatividad, para aludir a lo irreal, ilusorio o soñado. En un sentido más amplio, también se puede entender o definir como la capacidad de crear imágenes, situando esta primera aproximación definitoria a la imaginación en una determinada concepción de la vida psíquica o psiquismo humano, el cual está formado por un dinamismo complejo de estructuras organizadas, jerarquizadas y en continuo funcionamiento, donde cada una desempeña una función determinada.

El psiquismo es totalidad, trama intrincada, compleja, que opera como tal. Solamente en una segunda instancia, analítica, es posible proceder a separar los procesos que lo integran. Procesos que no constituyen "partes" ni son "simples". Nada simple se encuentra en el psiquismo.⁴

Los procesos psíquicos son polifacéticos, entendiendo por ello el hecho de que un mismo proceso puede asumir diversas configuraciones y aparecer, ya sea predominantemente como concepto, como imagen o como recuerdo, ya que las distintas funciones psíquicas operan conjuntamente en los distintos actos o momentos del día, siendo una función psíquica la dominante y quedando las demás subordinadas a ella, pero no abolidas ni inactivas. Por ejemplo: el acto de desear concentra recordar, imaginar, pensar, sentir, temer... es decir, esta actividad en su peculiaridad arrastra a la totalidad del psiquismo: presente y pasado, consciente e inconsciente, e incluso posible.

⁴ LAPOUJADE, María Noel, *Filosofía de la Imaginación*, Madrid, Siglo Veintiuno Editores, 1988, p.16.

Por todo ello podemos concluir que la imaginación es un conjunto de actividades múltiples, con una estructura procesal compleja, que está integrada en un dinamismo psíquico y en continuo funcionamiento, mediante el que se crean las imágenes. Esta creación de imágenes es por tanto la principal base de la imaginación y es, asimismo, la principal base de este Trabajo Final de Grado.

2.2. La imagen.

Con la palabra "imagen", no nos referimos a la aprehensión de un objeto en su presencia, sino a la representación de un objeto en su ausencia. Es decir, en la percepción, el objeto se nos presenta en la realidad y en su imagen es representado irrealmente por la mente. Percibimos las cosas a través de las sensaciones que nos proporcionan los sentidos: sensaciones como formas, color, rigidez, etc. Tras esta percepción separamos la imagen del objeto convirtiendo estas sensaciones en imágenes que nos indican la existencia y las cualidades de las cosas, pero que no son cosas, debido a que en la mente no podemos percibir o sentir las sensaciones, sino que solo podemos experimentarlas en forma de recuerdos o sueños. Así pues, la percepción no existe de forma independiente a la imaginación, ya que en cada percepción participan elementos asociados a la memoria y a factores psíquicos que fijan nuestra atención en puntos concretos, lo que hace que percibamos los objetos de forma tridimensional (siendo que solo vemos en dos dimensiones) y los reconozcamos como ya de alguna manera conocidos. Un ejemplo de ello sería la visualización por primera vez de una iglesia, la cual sabemos o nos imaginamos que es una iglesia, debido a los recuerdos de forma o apariencia que de éstas tenemos.

La imaginación, por tanto, interviene en nuestra percepción de lo real, ya sea a través de nuestros recuerdos, sueños o de la percepción misma. Resultando muy difícil distinguir lo real de lo imaginario y siendo de esta manera posible afirmar que la imaginación complementa la percepción de la realidad, contraponiendo lo real a lo ficticio, pero no a lo imaginario. Una imagen no puede ser de por sí ficticia, pero sí puede ser engañosa o fantasiosa. La irrealidad no está en la imagen misma, sino en su interpretación por la inteligencia. Por ejemplo, en las imágenes plasmadas en objetos como fotografía o pintura, lo real que percibimos en tales objetos es el papel, las manchas o los colores, pero lo que representan tenemos que imaginarlo, la imagen es así un producto de la mente.

En este sentido, quizá sea la imagen el único elemento no sólo históricamente constante, sino que además acredita su importancia en el arte actual, debido a que se ha adaptado sin problemas a los nuevos medios de reproducción mecánica y a los desafíos de la era de la digitalización.

2.3. La imaginación en el arte.

El arte, en su esencia, se nutre de estas imágenes, tanto reales como irreales, las cuales configuran y forman parte de su creación. Siendo la imaginación, por su parte, el factor primordial y decisivo en la delimitación de esta esfera del arte, al ponerse al servicio de la producción de un mundo estético cuya finalidad no consiste en la vinculación con lo preexistente, sino en la de crear una nueva dimensión donde lo único real son los valores estéticos. La creación artística, así pues, se caracteriza por dirigirse siempre hacia adelante, hacia la originalidad y la innovación, proyectando sus ideales hacia el porvenir y dando la espalda a las formas establecidas. Aspirando con ello el artista a un modo de vida superior, sin pretender su cumplimiento en la realidad, sino dentro de este mundo mismo.

La imaginación artística es la capacidad del hombre de superar su naturaleza real en el plano de la imaginación misma⁵.

Por lo que la obra artística, como defiende la tesis de Gastón Bachelard, carece de función lingüística o simbólica, consistiendo únicamente en la creación de un objeto nuevo dotado de valor estético, cuya finalidad y sentido residen en él mismo. El contenido comunicativo de la obra de arte ha de producir una vivencia y suscitar en el espectador un cierto estado o actitud. El arte parte así, de la creación de algo nuevo, desde el plano de la existencia cotidiana a otro plano de vivencias peculiares o ficticias. Ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior o de construcciones realizadas por el intelecto.

En el arte se advierte un desdoblamiento bastante semejante entre unas prácticas que confían todavía en levantar acta de lo real, redescubriendo múltiples ámbitos de lo cotidiano, lo relacional, el mundo de la naturaleza, lo político y lo social, y otras que,

⁵ KOGAN, Jacobo, *Filosofía de la Imaginación, Función de la Imaginación en el Arte, la Religión y la Filosofía*, Buenos Aires, Paidós, 1986, p.102.

sumergiéndose con normalidad en el *mediascape* (paisaje de los medios), se proyectan en los espacios de la ilusión y la virtualidad.⁶

2.4. Tipos de actividad.

Esto se debe a que en la actividad humana podemos percibir dos tipos básicos de impulsos. Uno sería el denominado como *imaginación reproductora*, el cual está muy ligado a la memoria y cuya esencia reside en la reproducción o repetición de formas ya creadas, así como en la resucitación de antiguas sensaciones. Es decir, se referiría a impresiones ya vividas, como por ejemplo durante la infancia, durante nuestra estancia en determinados lugares o al arte basado en la reproducción realista de paisajes u objetos, ya que en estos casos la actividad repite con mayor o menor precisión algo ya existente.

Además de esta actividad, muy presente en la historia del arte y en la actualidad, es fácil advertir otra actividad diferente, que combina y crea, la llamada *imaginación creadora*, que no se limita a la reproducción o resucitación de impresiones, sino que nos impulsa hacía el futuro, reelaborando y creando nuevas formas y planteamientos a partir de elementos de experiencias pasadas. Esta actividad se da desde los primeros años de nuestra infancia, reflejada en los juegos o en la literatura, de lo que hablaré más extensamente en los anexos⁷. Así pues, la creación en el arte, es una actividad libre y la libertad supone conciencia. La conciencia puede ser pasiva cuando solo se limita a percibir lo real, pero cuando se busca la libertad, la creación de imágenes, como es nuestro caso, la conciencia debe ser activa, debe manejar las imágenes en la mente con el propósito deliberado de creación, desplegando sus formas autónomas, en tanto que proceso imaginativo, para alcanzar otro plano totalmente distinto, la fantasía.

El artista ejemplifica y desarrolla esta autonomía psíquica [...] por medio de la conciencia, la cual no es libre como tal, siendo la distancia psíquica solo una liberación, [...] únicamente cuando el artista comienza a disponer de las imágenes con el fin de crear estructuras intencionalmente configuradas, inventando y produciendo nuevas fuentes y modos de emotividad, la conciencia se dinamiza en un operar autónomo.⁸

⁶ MARCHÁN, Simón, *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós, 2006, p.30.

⁷ Ver anexo 8.3. La imaginación en el juego, p. 58.

⁸ KOGAN, Jacobo, *Filosofía de la Imaginación, Función de la Imaginación en el Arte, la Religión y la Filosofía*, Buenos Aires, Paidós, 1986, p.203.

Y es aquí donde encontramos otro de los hilos conductores de este trabajo, la imaginación alcanza la fantasía a través del manejo de las imágenes, pero ¿cómo obtenemos estas imágenes? y lo que es más importante, ¿cómo podemos combinarlas en la realidad de forma similar a como actúa la imaginación humana? Teniendo en cuenta la afirmación de Friedrich Nietzsche, *"El artista es un ser humano y nada de lo humano puede serle ajeno"*, la relación de la imaginación con la realidad es clara, ya que la imaginación no puede crear algo de la nada, ni dispone de otra fuente de conocimiento distinta de la experiencia pasada. De hecho, los mitos, cuentos o leyendas, que nos convencen de las mayores fantasías, en las cuales aparecen dioses, centauros y seres sobrenaturales, no son más que combinaciones de elementos tomados de la realidad, sometidos a modificaciones o creaciones de nuestra imaginación.

3. Contextualización de la propuesta a la luz de las teorías estéticas o discursos artísticos relevantes.

3.1. Evolución del fotomontaje.

Por lo tanto, es en la realidad donde tenemos que fijarnos y es de ésta, de donde tenemos que obtener nuestras imágenes, así pues, en nuestro trabajo utilizaremos como herramienta la fotografía, ya que como escribió John Szarkowski *"La fotografía es puramente un sistema de crear imágenes que registran con una fidelidad variable lo que puede ser visto a través de un marco rectangular"*⁹, convirtiéndose esta herramienta, desde su invención en 1839 y durante mucho tiempo, en reflejo de la realidad y del recuerdo a través de nuestros álbumes familiares.

Sabiendo que la fotografía como herramienta nos permite captar los elementos reales de los que partimos, utilizaremos una técnica prácticamente igual de antigua para su combinación, el fotomontaje, cuyo principio teórico consiste en poner juntas dos o más imágenes fotográficas para formar con ellas una nueva imagen, que no podría ser obtenida de otra manera. Así pues, el fotomontaje nos permite crear imágenes que, aunque están elaboradas mediante la superposición de fotografías de nuestra realidad, narran una visión totalmente distinta, la cual no podemos encontrar en la realidad

⁹ FONTCUBERTA, Joan, *Estética Fotográfica*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003, p.25.

cotidiana, desarrollando con ello una semántica dirigida a la expresión de lo fantástico o de lo imaginario.

Esta técnica ya se había comenzado a experimentar a partir de 1850 mediante la técnica del positivado combinado o ensamblaje de negativos distintos sobre un mismo soporte, así como en el contexto del collage, el cual tiene sus orígenes en 1912, en el cubismo. Siendo considerados Pablo Picasso y Georges Bracque descubridores de esta técnica al incorporar en sus obras cualquier tipo de elemento, tanto tridimensional como bidimensional, como si se tratara de otro color. Considerando esta técnica una forma de reacción contra cierta pintura, para volver a encontrar la realidad evitando la pincelada y creando con ello un vivo contraste entre lo real y lo ficticio.



Naturaleza Muerta con silla de rejilla, 1912, Pablo Picasso.

Los dadaístas, sin embargo, utilizaron el collage pensando que la utilización de objetos no artísticos desembocaría en un *anti-arte*, propulsando con ello la necesidad de ruptura con el pasado de las prácticas vanguardistas y el collage, de forma que las fotografías o fragmentos fotográficos, se convirtieron en los principales materiales estructuradores del cuadro, surgiendo de esta manera el fotomontaje, cuya primera obra data de 1919. (*Jedermann sein eigener Fussball* de George Grosz y John Heartfield).



Jedermann sein eigener Fussball, 1919, George Grosz y John Heartfield.



Cartel para Cine-ojo, 1924, Alexander Rodchenko

Al igual que los dadaístas, los constructivistas rusos, que también en esa época comenzaron a experimentar con el fotomontaje, sentían la necesidad de alejarse de las limitaciones de la abstracción, sin volver con ello a la figuración, por lo que emplearon la fotografía como imagen *ready-made*, pegándola junto a recortes de periódicos y revistas, con el objetivo de formar imágenes explosivas y caóticas. Como podemos ver en *Cartel para Cine-ojo*, 1924, de Alexander Rodchenko.

Hausmann en Courrier Dada: En el desarrollo del fotomontaje existen dos grandes tendencias: la primera procedente de la publicidad americana y es explotada por los dadaístas y los expresionistas -el llamado fotomontaje de la forma-; y la segunda tendencia, la del fotomontaje político y militante, fue creado en suelo soviético.¹⁰

A partir de estas tendencias y las interpretaciones de las teorías de Sigmund Freud sobre los sueños y la imaginación, se inspira una nueva corriente artística, denominada surrealismo, la cual pretende llevar a cabo en palabras de Rimbaud "*la perturbación sistemática de los sentidos*"¹¹, alterando nuestra concepción del mundo a través de la creación de imágenes fantásticas.



El ruiseñor chino, 1920, Max Ernst.

Max Ernst fue uno de los primeros artistas en explorar este poder desorientador de las imágenes fotográficas al realizar transformaciones fantásticas de objetos, cuerpos, paisajes e incluso de la propia sustancia, en las que se yuxtaponen elementos de naturaleza extraña. Es decir, cuando los objetos cotidianos se trasladan a un nuevo contexto, resultan enigmáticos, aunque nuestra mente se esfuerce en comprenderlos, se nos impone la perplejidad o se genera una nueva idea sobre ellos, como él mismo afirma en su tratado

Qué es el surrealismo:

El encuentro fortuito de una máquina de coser y un paraguas en una mesa de disección (Lautréamont) es actualmente un ejemplo muy conocido, casi clásico, del fenómeno descubierto por los surrealistas de que la aproximación de dos (o más) elementos aparentemente extraños entre sí en un plano ajeno a ellos mismos provoca las explosiones poéticas más intensas.[...] cuanto más arbitrariamente se reuniesen los elementos, más segura era una reinterpretación total o parcial de las cosas a través de los chispazos de la poesía.¹²

En los fotomontajes de Ernst, André Breton, precursor y líder carismático de los surrealistas, encontró una forma de expresión completamente original, que pese a haber

¹⁰ ADES, Dawn, *Fotomontaje*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, p.64.

¹¹ ADES, Dawn, *Fotomontaje*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, p.107.

¹² KLINGSÖHR-LEROY, Cathrin, *Surrealismo*, Barcelona, Taschen, 2006, p.9.

estado concebida bajo el signo de dadá, se encontraba entre aquellas obras que enunciaban el surrealismo.

Breton advirtió en su obra un equilibrio entre lo maravilloso y lo cómico, eje sobre el que giran la mayor parte de fotomontajes y pinturas surrealistas. Lo maravilloso en el surrealismo vendría dado por la alteración de la naturaleza del objeto original fotografiado, que se logra mediante la yuxtaposición de elementos dispares reunidos en un conjunto que los transforma creando un todo nuevo. Lo cómico, sin embargo, surge debido a la resistencia del objeto a modificar su naturaleza original, a pesar de las metamorfosis operadas a su alrededor, siendo el contraste por tanto mucho mayor.

No obstante, muy pocos artistas siguieron haciendo uso de esta técnica, de hecho no será hasta 1930 cuando se produzca un regreso al fotomontaje a través del cultivo del objeto surrealista y del concepto *Umheimlich* de Freud¹³, haciendo gran hincapié en el funcionamiento simbólico y en el sentido erótico, que a través del fotomontaje operaba de manera mucho más directa sobre el cuerpo humano. De esta forma las partes del cuerpo se truncan, se dislocarán y se reemplazarán, convirtiendo el objeto familiar en siniestro e inquietante, mediante la distorsión de la escala, la sustitución y el duplicado, que fue la práctica central de la fotografía surrealista.

Este cambio lo vemos reflejado en el trabajo de Grete Stern, en el cual utiliza estas truncaciones y dislocaciones del cuerpo humano sobre la imagen de un paisaje, de manera que no se sustituye un mundo real por otro fantástico, sino que se revela otra realidad posible. Confirmando con ello las palabras de Sontag, *"el surrealismo está en la raíz de la iniciativa fotográfica: en la propia creación de un mundo duplicado, de una realidad en*



Sirena del mar (sueño nº 16)- ca, 1950, Grete Stern.

¹³ SIGMUND, Freud, *Lo siniestro*, Librodot, [biblioteca electrónica], 1919, disponible en: <http://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-23-Freud.LoSiniestro.pdf> [Fecha de consulta 16 Diciembre 2013].

segundo grado".¹⁴ El surrealismo, no suprime el mundo real por otro fantástico, sino que muestra otra realidad, ampliando lo que se entiende por real. Esto lo observamos en los cambios de escala, que tan frecuentes eran en el dadaísmo, durante el surrealismo dejaron de serlo y los que se realizaron lo hicieron dentro de la escala real.

Con estas evoluciones, el fotomontaje siguió activo gracias a una nueva generación de artistas surrealistas y a otros artistas que no pertenecían a este movimiento. Conformándose como uno de los ingredientes básicos de los artistas pop y de la posmodernidad, donde se retornó a una semiótica crítica, atacando las bases de la modernidad a través del movimiento de la mujer, de los movimientos políticos y antinucleares de la década de los ochenta. Es por esto que mucha de la imaginería de esta época fue diseñada para usarse en manifestaciones, sobre todo aprovechando sus posibilidades como medio gráfico de comunicación.

Así pues, el fotomontaje surrealista nos muestra la necesidad de reflexionar sobre qué elementos, aparentemente extraños entre sí, utilizaremos para formar nuestras imágenes. Para ello, nos preguntamos, ¿qué objetos pueden servirnos como materia para desarrollar y unir nuestra obra? o ¿qué materia alberga tanto nuestro mundo, como el de la imaginación? La respuesta es que podían ser los libros, los cuales encierran en su saber absolutamente todo sobre nuestro mundo real, ya sean datos, color, forma, animales, plantas, etc., y toda nuestra imaginación, en forma de historias, poesía, seres sobrenaturales, etc., convirtiéndose en el objeto a partir del cual elaboraremos nuestros mundos y el material que, conjugado con otros elementos, formará nuestras imágenes.

Imágenes que como hemos visto en el surrealismo, partirán de fotografías de la realidad, ya que no tratamos de suprimir nuestro mundo real, sino de ampliarlo, de mostrar otra realidad posible, debido en parte a que la imaginación no puede crear algo de la nada, de hecho los libros y los elementos que utilizaremos son objetos reales, pues no disponemos de otra fuente de conocimiento distinta a la realidad o la experiencia pasada.

¹⁴ ADES, Dawn, *Fotomontaje*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, p.135.

3.2. En la actualidad.

A finales del siglo XX apareció un nuevo tipo de tecnología en los medios audiovisuales que supuso un cambio de rumbo en la forma de utilizarlos y de relacionarnos con ellos. La aparición en 1990 de la primera cámara digital, en la que se integraron los principios operativos de cálculo y programación de un ordenador, sumaron a la fotografía cualidades como versatilidad, flexibilidad, almacenamiento, tratamiento y combinación ilimitada; lo que constituyó la base de la creación inmediata de imágenes y un cambio muy importante en el desarrollo del fotomontaje, a partir del cual, pasó a elaborarse mediante procesos y sistemas digitales, denominándose *fotomontaje digital*. *"La electrónica ha tomado el relevo a la óptica y a la química, en otro tiempo mediadoras técnicas entre el procedimiento y el usuario; la tecnología digital ha sustituido a la analógica."*¹⁵

A diferencia de los primeros experimentos cibernéticos en las artes, que se ensayaron a mediados de los sesenta, desarrollando un arte abstracto, en la actualidad es posible la reproducción mimética de imágenes reconocibles; al ser sustituido lo analógico por lo digital, la categoría perceptiva e icónica de la semejanza es suplantada por la de correspondencia a través de la descripción y la transformación matemática. Ya no es posible alegar de esta forma la teoría clásica en la que la imagen es un reflejo de la realidad, sino únicamente una producción de sentido que se altera sin cesar, mediante algoritmos de un programa informático, que reelabora la información almacenada y obtenida por diferentes medios: dibujo con el ratón, fotogrametría, scanner, etc. Acentuado con ello una gran fractura entre imagen y soporte, entre información y materia; desmaterializando por completo la fotografía digital y convirtiéndola en información en estado puro, en una sucesión de unos y ceros, que forma la base de todos los medios de comunicación de hoy día, como afirmaba el crítico Josep M.^a Casademont, *"La fotografía constituye la metafísica de esa cultura visual actual. Este papel convierte los resultados de la cámara en productos que nos ayudarán a entender metafísicamente esa cultura y a movernos en ella"*.¹⁶

Hoy más que nunca estamos inmersos en una cultura visual dominada por estos medios de comunicación, de los que forman parte la televisión, el cine e internet. Saltando a la

¹⁵ FONTCUBERTA, Joan, *Estética Fotográfica*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003, p.12.

¹⁶ *Ibíd*em, p.13.

vista que cada vez más personas vivimos en dos espacios a primera vista diferenciados, pero cada vez más entrelazados; la realidad cotidiana y la virtual o ciberespacio. A medida que el mundo artificial se va imponiendo cada vez más en nuestra sociedad, nos invaden la exposición y la imposición de los signos visuales de estos medios e internet, con lo que nos alejamos de la realidad, pero no de lo real, ya que el espacio virtual instaure mundos posibles, inspirados en modelos de ambientes reales.

Por lo tanto, si estos espacios virtuales instauran mundos posibles, mundos que, como en el caso de la imaginación, hallarán su justificación en la medida en que cumplan su propósito, no nos estamos alejando de la imaginación, sino que nos hundimos todavía más en ella, ya que al eliminar el soporte material de la imagen, solo queda la representación, solo queda la imaginación¹⁷, de hecho, la imaginación pasa hoy día en el ámbito del arte por el desarrollo de la obra artística mediante los ordenadores e internet, a través de las prácticas artísticas denominadas *Net Art*, surgidas a mediados de los noventa, por lo que podríamos convenir, haciendo un guiño metafórico, que los ordenadores representan la mente humana y que el usuario actúa como la conciencia de esa mente, combinando imágenes de forma similar a la imaginación a través de los programas informáticos de edición de gráficos rasterizados o buscando imágenes en su memoria a través de internet, que al igual que la mente humana alberga millones de fotografías o imágenes en su memoria. Por tanto, las imágenes que no podamos obtener mediante el uso de la cámara fotográfica, las obtendremos a través de este medio.

Con la introducción de estas nuevas tecnologías en el ámbito artístico se ha puesto en evidencia una de las principales preocupaciones del pensamiento visual contemporáneo, como es la noción de verdad, que sufre profundos cuestionamientos, que emergen ante la ausencia de un canon visual fiable, como había sido anteriormente creída la fotografía. Al igual que la fotografía desbancó con su aparición la tradición pictórica que se inició en el Renacimiento y que se encaminó a la representación más fiel respecto de la percepción humana, las nuevas tecnologías suponen la muerte de la fotografía como imagen fiable o verídica de la realidad, cuestionando sus representaciones.

¹⁷ Ver 2.2. La imagen, p.8.

Toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera. Contra lo que nos han inculcado, contra lo que solemos pensar, la fotografía miente siempre, miente por instinto, miente porque su naturaleza no le permite hacer otra cosa.¹⁸

Históricamente, la fotografía ha tomado prestada la careta de la verdad para imponer sus ficciones. La creación y el retoque de imágenes fotográficas digitales plantean esta preocupación sobre el papel histórico de la fotografía, que dentro de nuestra sociedad actual no ofrece ninguna confianza o fiabilidad, ya que nos encontramos en la era de la postfotografía o del fotomontaje, el cual ha sido empleado históricamente como medio de representación visual de hechos, personajes y escenas ficticias, que mediante la introducción de nuevas tecnologías digitales, en las cuales se sustituye el grano de plata por el píxel, se acerca el estatuto icónico del registro fotográfico convencional al de la pintura y la escritura. En la génesis de aquel registro primigenio la inscripción óptica de la imagen se realizaba como una proyección global y automática sobre toda una superficie a la vez; ahora, en cambio, la imagen se construye linealmente a partir de unidades gráficas, los píxeles, que, como las pinceladas o las letras, pueden operarse individualmente, permitiéndonos colorear, organizar y combinar fragmentos de diferentes imágenes para integrarlos en una nueva, de apariencia real o verídica; es decir, no se alteran de forma física las imágenes, sino que se transforman alterando los valores de los píxeles desde dentro de la propia fotografía, desarrollando con ello unos rasgos de alteración mucho menores y en ocasiones imperceptibles, que hacen más sencilla su falsificación y más difícil su detección.

Por otra parte las nuevas tecnologías de industria, cultura de la imagen y de la fotografía digital están en constante evolución, desarrollando cada vez más aparatos capaces de capturar imágenes de forma sencilla y rápida, posibilitando con ello que cualquier persona, aunque no tenga ningún tipo de conocimiento o habilidad, sea capaz de manejarlos y de lograr grandes resultados.

El síndrome Hong Kong: Uno de los principales periódicos de Hong Kong despidió hace poco a sus ocho fotógrafos de plantilla que cubrían la información local; a cambio distribuyeron cámaras digitales entre el colectivo de repartidores de pizza. La decisión empresarial era sensata: es más fácil enseñar a hacer fotos a los ágiles y escurridizos pizzeros que lograr que los fotógrafos profesionales sean capaces de sortear los infernales atascos de Hong Kong y consigan llegar a tiempo a la noticia. Los portavoces del sector,

¹⁸ FONTCUBERTA, Joan, *El beso de Judas*, Barcelona, Gustavo Gili, 1997, p.15.

obviamente, se rasgaron las vestiduras: ¿cómo es posible que se renuncie a la calidad que garantizan profesionales con experiencia? Pero hay que convenir que más vale una imagen defectuosa tomada por un aficionado que una imagen tal vez magnífica pero inexistente. Saludemos pues al nuevo ciudadano-fotógrafo.¹⁹

Además muchos de estos dispositivos como smartphones, webcams, tabletas, etc., llevan incorporados sistemas de salidas en red y tratamiento digital de la imagen, constituyendo toda esta tecnología de producción una nueva cultura de consumo de la imagen, en donde la captura de imágenes y su publicación inmediata en redes sociales, blogs, foto blogs, flickr, etc., se extienden cada día más, posibilitando que cualquier persona del planeta pueda contemplar nuestra obra, o descargarla en pocos segundos para su uso o modificación, ya que la imagen es independiente de la pantalla en la que aparece, pudiendo ser manipulada, copiada o alterada en sus colores y formas en cualquier momento, sin dejar huellas físicas de sus fases anteriores. Ante esta posibilidad de réplica digital, no existe ninguna confianza por parte del autor, como ocurre con la pintura o el dibujo, ya que estas imágenes no tienen un valor físico irrepetible, sino que pueden llevarnos a conclusiones o convicciones equivocadas, ya que carecen de huellas y cada copia es idéntica a la original²⁰. Por lo que hoy lo importante no es quién aprieta el botón, sino quién pone el concepto y gestiona la vida de la imagen, dándole un sentido, un valor o una necesidad de existir.

Hilmar Pabel, que trabajaba como *freelance* para el *Berliner Illustrierte Zeitung*. En 1935 tuvo la ocurrencia de proponer prestar Leicas a los chimpancés del zoo de Berlín y pedir a sus cuidadores que les adiestrasen a apretar el obturador mimetizando el gesto de los visitantes, adultos y niños, que no cesaban de captar con sus propias cámaras las monerías de los monos. El modelo se convertía en fotógrafo.²¹

Ser el autor de una fotografía, solo es un mero paso en una cadena, que se extiende hoy día por las redes sociales e internet, las cuales dotan esta imagen de un sentido o un valor estético acorde a sus necesidades o las de los usuarios, por ello, nos planteamos si en algunas ocasiones todavía tiene sentido tomar una foto nueva de algo, ya que en

¹⁹ FONTCUBERTA, Joan, *Por un Manifiesto Postfotográfico*, La Vanguardia, [sitio web] 11/05/2011, disponible en: <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html#ixzz2mMPmN01c> [Fecha de consulta 22 Marzo 2014].

²⁰ BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, México, Itaca, 2003.

²¹ FONTCUBERTA, Joan, *Por un Manifiesto Postfotográfico*, La Vanguardia, [sitio web] 11/05/2011, disponible en: <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html#ixzz2mMPmN01c> [Fecha de consulta 1 Abril 2014].

internet podemos encontrar miles de imágenes similares a las que a veces teníamos pensada realizar, las cuales podemos reciclar y dotar de una vida y significados nuevos, tal y como haremos en nuestro Trabajo Final Grado, acercándonos con esto, al campo de la apropiación y la postproducción, como expreso Serge Daney *"Es sencillo, el ser humano produce obras, y bien, se ha hecho lo que se tiene que hacer, las aprovechamos para nosotros"*.²²

3.3. Postproducción.

La postproducción, como define Nicolas Bourriaud, es el término técnico utilizado por diferentes campos para designar el conjunto de procesos efectuados sobre un material, como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios o del reciclaje. Este arte responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas, contribuyendo con ello a la abolición entre producción, consumo y obra original. Este hecho de recurrir a formas ya producidas, atestigua la obra de arte en el interior de una serie de signos y significados, en lugar de considerarla una forma autónoma y original. En este sentido, en nuestro Trabajo Final de Grado utilizaré esa metodología de signos y significados a partir de imágenes ya existentes de internet y otras tomadas por nosotros.

La pregunta artística ya no es qué se puede hacer nuevo u original, sino, qué se puede hacer con... apoderándose con ello de todos los códigos de la cultura y de todas las obras para hacerlas funcionar o para darles una nueva significación o concepto. La obra, como afirma Bourriaud, es el resultado de un escenario que el artista proyecta sobre la cultura, considerada como el marco de un relato. Siendo esta obra una terminación temporaria de una red de elementos interconectados, como un relato que continuará. La apropiación es en efecto el primer estadio de la postproducción, ya no se trata de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica. El arte ya no tiene la tarea de proponer una síntesis artificial entre elementos heterogéneos, sino más bien generar masas críticas formales a través de las cuales la estructura del mercado se convierte en un inmenso almacén de venta en serie o incluso de desecho. Todos los elementos tomados de cualquier parte, pueden ser objeto de nuevos abordajes. No solamente

²² BOURRIAUD, Nicolas, *Postproducción, la cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos aires, Adriana Hidalgo Editora, 2004, p.6.

podemos corregir una obra o integrar diferentes fragmentos de obras diferentes dentro de una nueva, sino también cambiar el sentido de esos fragmentos o alterarlo de todas las maneras que se consideren buenas. El arte, al igual que la música tecno o internet, evoluciona de manera que ahora cualquiera puede componer músicas infinitamente, músicas que se fragmentan cada vez más en géneros o estilos diferentes, de acuerdo con la personalidad de cada uno, hasta colmar el mundo de músicas u obras personales que a su vez inspirarán más y más.

Deleuze "*las cosas y las ideas*" "brotan o crecen por el medio, y es allí donde hay que instalarse, es siempre allí donde se hace un pliegue." ²³

En nuestra vida cotidiana, la línea que separa la producción del consumo se achica día a día. Por ejemplo, podemos producir una obra musical o una imagen sin saber tocar una sola nota de música o sin tener un aparato de captura fotográfica, sirviéndonos de discos existentes o de imágenes subidas a internet. Manipulando éstas formas disgregadas del escenario colectivo, considerándolas no como hechos indiscutibles, sino como estructuras precarias de las que se sirven como herramientas los artistas, siendo el productor no más que un simple emisor para el siguiente productor y así sucesivamente. Con lo que la exposición de una obra, ya sea mediante internet o en una galería, no es el resultado de un proceso, sino un lugar de producción. El artista pone allí herramientas a disposición del público. La clave de este dilema se halla en la instauración de procesos y prácticas que nos permitan pasar de una cultura de consumo a una cultura de la actividad, de la pasividad hacia el almacenamiento disponible de signos con prácticas de responsabilización, como ya en 1957, reivindicara el movimiento situacionista a partir de las prácticas del sabotaje, la piratería y el desvío²⁴, incitando con ello a considerar la cultura mundial como una caja de herramientas, como un espacio narrativo abierto antes que como un relato unívoco o una gama de productos. De la misma manera, nosotros utilizaremos las imágenes que descarguemos de internet para formar nuestro Trabajo Final de Grado, cuyo resultado expondremos y colgaremos en la red, para que sirvan a otros artistas como herramienta para formar sus propias obras.

²³ BOURRIAUD, Nicolas, *Postproducción, la cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos aires, Adriana Hidalgo Editora, 2004, p.13.

²⁴ DE FIGUEIRIDO PINTO, José Manuel, *Deriva Y Desvío: De la estética situacionista al nuevo espacio tecnológico*, Salamanca, Factotum, [Revista on-line], vol. 2, 2001, pp. 11-16, disponible en: http://www.revistafactotum.com/revista/f_2/articulos/Factotum_2_2_JoseManuel_Figueirido.pdf [Fecha de consulta 9 Enero 2014]

3.4. Referentes.

A continuación, nombraré algunos de los referentes de la producción fotográfica contemporánea:

Joan Fontcuberta es un artista visual, crítico y ensayista, el cual me introdujo en el campo de la fotografía y del fotomontaje, además de ser mi principal referente teórico. Su extensa obra se caracteriza por el uso de herramientas informáticas en su tratamiento y su presentación de manera interactiva con el espectador. Al igual que otros artistas contemporáneos, representa una visión crítica de la realidad a través de la fotografía y su contexto.



Miracle de la deconstrucció correlativa, 2002, Joan Fontcuberta.

Pedro Meyer, fotógrafo muy conocido por sus provocativas y poderosas imágenes, así como por su labor de pionero en la era de la imagen digital. Su obra nos impulsa a cuestionar los límites fotográficos entre realidad y ficción, combinando para ello, al igual que nosotros, elementos de distintas fotografías para así llegar a una verdad distinta o más elevada.



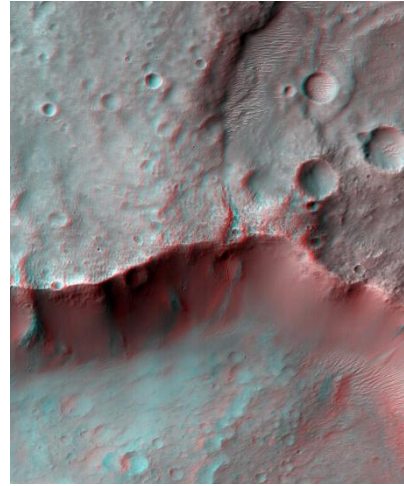
Todos somos palomas, 2004, Pedro Meyer.

Vik Muniz, al igual que nosotros nos apropiaremos de fotografías tomadas por otros, Muniz se apropia de las imágenes de la obra de otros artistas, las cuales le sirven como base para sus obras, haciendo que el espectador tenga la impresión de haberlas visto antes y encontrar a su vez algo distinto en ellas. En su obra parte del trabajo manual, a partir de la elaboración de pequeños collages, donde emplea cualquier tipo de materia, los cuales fotografía, retoca y amplía a diferentes tamaños, mediante técnicas informáticas.



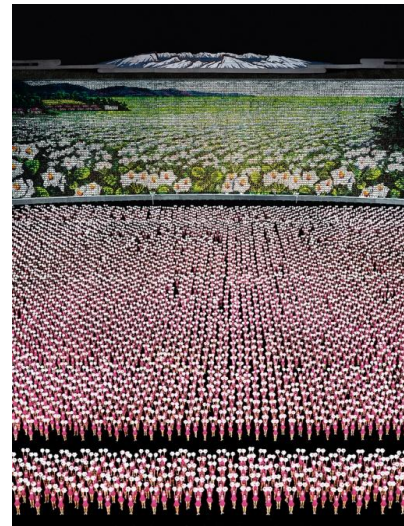
Foto de Acción, después de Que Hans Namuth, 1999, Vik Muniz.

Thomas Ruff, es otro fotógrafo que al igual que Vik Muniz forma su obra a partir de fotografías que no ha hecho él, sino que son "imágenes encontradas", imágenes halladas en archivos, periódicos e Internet, las cuales altera digitalmente, para formar las suyas propias. De hecho la página web de la NASA ha alimentado una de sus series más gloriosas, "*ma.r.te*". Imágenes originalmente en blanco y negro, que él ha tratado mediante técnicas digitales y programas de 3D, para darles una vida y significado nuevos.



3D m.a.r.t.e. 01, 2012, Thomas Ruff.

Andreas Gursky, incorpora a su técnica fotográfica las ventajas de los avances tecnológicos, mediante manipulación digital. Su obra se caracteriza por el desarrollo de una temática arquitectónica y paisajística, marcada por un estilo basado en la utilización de grandes formatos, la sencillez, y por un diálogo constante con la historia de la pintura. Al igual que en nuestro caso, la repetición de elementos juega un papel muy importante en su obra, desarrollando acumulaciones de objetos similares que, mantienen un orden y forman la imagen.



Pyongyang V, 2007, Andreas Gursky.

Anthony Goicolea, al igual que Gursky, utiliza la multiplicación de la imagen individual para formar sus fotografías, en las que se toma a sí mismo como protagonista y como prototipo de multiplicación, para formar un ejército de niños siniestros que se mueven en el ámbito de lo inconsciente. Por otra parte, en su última serie fotográfica "*Paisajes*", elabora misteriosos exteriores de cuentos y pesadillas, contruidos digitalmente.



Class Picture, 1999, Anthony Goicolea.

3.5. Paisaje.

Como vemos, la utilización de grandes formatos y la temática del paisaje, aparte de la figura humana y la arquitectura, son unos temas muy seguidos por la gran mayoría de fotógrafos de nuestros tiempos, tanto *amateurs* como profesionales, los cuales se fijan en la belleza de la naturaleza para realizar sus obras. Esto no es algo nuevo, ya que el término paisaje ha surgido en el ámbito del arte, utilizándose para designar un género de pintura basado en la plasmación del territorio. De hecho, como afirma Javier Maderuelo, cuando de un territorio o de un paraje predicamos que es un paisaje, es porque lo estamos contemplando con ojos estéticos, porque estamos en disposición de disfrutar con el mero acto de su contemplación, por tanto, el paisaje no es algo que está en el territorio o en la naturaleza, sino que se encuentra en la mirada de quien lo contempla. Es la intencionalidad estética puesta en la contemplación la que transforma un lugar en paisaje, pero una mirada estética es cultural, es decir, está sometida a las convenciones propias de la época, el lugar, la clase social y el nivel de formación de quien contempla y por tanto del artista. Los artistas beben de esta realidad, la cual transforman en su mente, siendo capaces de convertir lo bello en gracioso o lo sublime en pintoresco, y expresando con ello, su propio deseo de comunicar aquello que no puede ser expresado con palabras.

Podemos sostener que cada percepción es al mismo tiempo una proyección de la cosa percibida. Percibir es también una manera de proyectarse en una realidad determinada, sintetizarla o interiorizarla y representarla a través del espacio y del tiempo. Cada percepción sería, por tanto, intencional o fundacional. El paisaje, en la experiencia estética del que disfruta, se convierte en arte gracias a la extensión e intensificación del acto intencional. (Merleau-Ponty, 1975; Dufrenne, 1955, 1981 y Straus, 1956).²⁵

Sin embargo, el paisaje no ocupó un puesto en el pensamiento occidental, ni en el arte, hasta el XVIII Y XIX, cuando se concibió como una expresión de la plasticidad del mundo que nos rodea y de las bellezas naturales; comenzando los artistas a inspirarse en el territorio para crear nuevos paisajes dotados de belleza, la cual residía en su imaginación. Por lo que podemos afirmar que la creación de paisajes irreales encarna una parte de la naturaleza real y una parte del ser humano, puesto que somos capaces de reconocer la belleza y la fealdad de un entorno real y somos capaces de reconocer la belleza o fealdad de un paisaje irreal.

²⁵ NOGUÉ, Joan (ED.), *El paisaje en la cultura contemporánea*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2009, p.49-50.

La creación de paisajes irreales, no depende de unos elementos concretos, sino que nuestra imaginación es libre de incluir en él elementos que quizás sean extraños en la realidad, ya que no son los detalles que recordamos lo que forma el paisaje, sino el conjunto de los mismos y nuestras emociones y recuerdos los que generan nuestro propio paisaje. Alimentarnos de varias realidades, por lo tanto, nos permite introducir esos elementos ajenos en un mismo paisaje, obligando al espectador a mirar atentamente la imagen para reconocer ese componente singular que lo desconcierta y juzgar las alteraciones morfológicas del paisaje, entendidas como alteraciones de la esencia del lugar. De hecho podríamos considerar que la obra de arte es un artificio de la naturaleza o como afirma Joan Fontcuberta, *"la obra de arte es un metaartificio, la artificialización de lo natural que es a su vez otro artificio"*, ya que lo natural a su vez también está manipulado por el hombre.²⁶ De este modo, los paisajes reales que percibimos solo nos hacen observar la realidad, mientras que los imaginarios, son nuevas visiones y percepciones de diversas realidades que uno mismo experimenta, debiendo reflexionar a la hora de crearlas sobre nuestras experiencias para no, o sí, transformar o alterar el paisaje.

4. Descripción de la propuesta en términos de los resultados obtenidos y el proceso seguido.

4.1. Descripción y razonamiento de la obra.

Para el desarrollo de esta serie de fotografías he partido de la utilización de los libros como material contenedor, mediante la palabra y el lenguaje, de todo lo que se encuentra en nuestro mundo y toda nuestra imaginación, es decir, toda nuestra cultura y toda nuestra conciencia; estableciendo un paralelismo con la formación simbólica del territorio, ya que los libros forman el espacio hecho cultura, el espacio apropiado por la conciencia, el espacio habitado que es el lugar y el lugar que es la expresión del paisaje.

La construcción de territorios puede no depender de las leyes orogénicas de la geología y de la geografía física sino de la arbitrariedad de unos códigos. El paisaje es la expresión del

²⁶ MARCHÁN, Simón (compilador), *Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes*, Barcelona, Paidós, 2006, p.216.

lugar y el lugar es el espacio habitado, el espacio hecho cultura, el espacio apropiado por la conciencia, porque tanto el arte como el paisaje son actitudes de la conciencia.²⁷

De igual forma, la cultura o la conciencia también están unidas con lo natural, a través de la palabra y el contenido de los libros, los cuales se plasman sobre el papel que forma las hojas de los libros; papel que viene de la madera, que se extrae de los árboles, que forman el bosque, que forman el paisaje. Por lo que podríamos decir que a través de un elemento natural como es una hoja de papel, construiremos otros elementos naturales como son los paisajes o que a partir de nuestra cultura, conciencia o imaginación construiremos nuevos territorios.

Desarrollando con ello una serie de imágenes en las que crearemos paisajes a partir de la imaginación, tanto como proceso psíquico que combina y crea a partir de elementos tomados de la realidad, dando lugar a nuevas formas, planteamientos e imágenes; como materia prima que formará las imágenes, a partir de las hojas de papel, tratando de elevarnos hasta un mundo imaginario o fantástico que cuestione los límites fotográficos entre realidad o ficción y en el que se representará una visión crítica de la realidad a través de la fotografía y su contexto, al igual que realizan artistas como Pedro Meyer o Joan Fontcuberta. Subsanando de algún modo la carencia de imaginación a la que la sociedad tecnológica actual nos está abocando y a partir de la cual surgió el presente Trabajo de Final de Grado. Además la utilización de los libros como materia prima con la que desarrollar la obra artística, también es utilizada por artistas como Guy Laramée, Noriko Ambe, Marta Minuji o Alicia Martín, los cuales elaboran a partir de éstos, nuevos paisajes, territorios o nuevos lugares, mediante la utilización del libro como objeto o mediante la creación de estructuras e intervenciones en el espacio público.



Adieu, 2013, Guy Laramée.



Wave 1 (detail), 2012, Noriko

²⁷ MARCHÁN, Simón (compilador), *Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes*, Barcelona, Paidós, 2006, p.217.



Torre de Babel, 2011, Marta Minujín.



Molino de San Antonio, 2009, Alicia Martín.

En este Trabajo Final de Grado realizaremos la construcción de los paisajes de manera semejante a las utilizadas por Guy Laramée y Noriko Ambe, los cuales parten de la similitud entre los libros y la formación de la corteza terrestre de nuestro mundo, que se divide en capas de distintos materiales como tierra, roca, lava o agua, los cuales se encuentran superpuestos uno sobre otro formando la superficie del planeta en el que vivimos, estableciendo una gran similitud estética con la formación de los libros, integrados por hojas de papel superpuestas, o con los cortes de un libro, donde todas sus hojas son visibles y cuya forma también podemos asociar a la de las capas terrestres y a las estructuras de trabajo o herramientas, basadas en la superposición de capas fotográficas o de retoque, que presentan los programas de edición de gráficos rasterizados como Adobe Photoshop, en los cuales nos basaremos para la realización del proyecto, debido a que nos permiten superponer diferentes capas fotográficas, una encima de otra, con las que elaboraremos nuestros propios paisajes.



"Ola del desierto" Arizona



Ondulaciones



Ermita de San Juan (Bilbao)



Capas geológicas



Desierto del Sáhara



Dunas

Obteniendo mediante esta similitud, por tanto, el material que configurará nuestro propio mundo de forma similar a la realidad, y a la vez, el material que servirá como nexo de unión entre las diferentes imágenes que formarán nuestra serie. Como sucede a menudo en el campo de la fotografía, cuando consideramos que el tema exige más de una imagen o elemento, se realiza una secuencia de obras múltiples, las cuales facilitan la construcción de narrativas gráficas, presentando una estructura basada en la realización de un inicio, desarrollo y conclusión. En nuestro caso, también nos vemos en la necesidad de realizar de algún modo tal estructura de trabajo, puesto que nos es prácticamente imposible aunar los diferentes paisajes que forman el mundo en una sola imagen. Por lo que llevaremos a cabo, este modo de presentación fotográfica en forma de serie, mostrando de forma más sencilla y extensa al espectador las diferentes ideas o propuestas que nos surjan durante el desarrollo de la obra, la cual dejará constancia de un principio y un desarrollo, pero no de una conclusión, ya que el mundo imaginario que estamos creando al igual que el mundo real, no tiene un final, sino que los diferentes lugares o territorios y su interpretación son infinitos.

Para diferenciar cada una de las imágenes que formarán la serie de fotografías, presentaremos en cada una de ellas diferentes conceptos, los cuales se harán patentes mediante la yuxtaposición en el paisaje de elementos extraños a él, tal y como realizaban los artistas surrealistas en sus obras, por lo que, al igual que ellos, al tratarse de objetos reales, no sustituimos nuestro mundo real por otro, sino que mostraremos otra realidad, manteniendo una referencia real y truncando o duplicando los diferentes objetos o hojas, para convertirlos en extraños e inquietantes, de manera similar a la forma en que trabajan Andreas Gursky o Anthony Goicolea.

Por otro lado, cada imagen mostrará diferentes ecosistemas terrestres, elementos naturales o artificios de naturaleza humana, los cuales además darán lugar al nombre de

la serie: *Territorios imaginados* y a los nombres de las diferentes obras que forman la serie: *Mar*, *Desierto*, *Fruto*, *Ciudad* y *Campo*, reforzando su apariencia con la incorporación de fotografías de paisajes de la realidad, en un intento de hacer más fácil la lectura de la imagen por parte del espectador, ya que si estuviera en su totalidad formada por hojas de papel, la imagen podría no ser entendida y se convertiría en un artificio indescifrable, el cual no nos transmitiría nada. Realizaremos pues fotografías de paisajes, cielos y elementos de la realidad, los cuales reflejarán diferentes momentos del día como el anochecer, el amanecer, la tarde, la mañana o el medio día, además de reproducir diferentes colores o distintas situaciones climatológicas en función de los tipos de cielo, los cuales pueden aparecer uniformes, cubiertos, despejados o despejados con sol, por lo que cambiarán las tonalidades cromáticas de cada imagen y los colores predominantes de cada una de ellas, adquiriendo la serie una mayor diversidad y complejidad visual y simbólica.

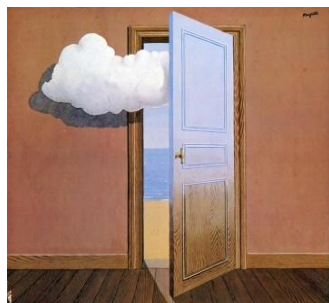
4.2. Proceso seguido.

"Mar"

Es la primera de las imágenes que forman la serie, ya que la construí pensando en realizar una puerta de entrada a este mundo imaginario, la cual conectase con el nuestro; estableciendo a través de ella una metáfora entre lo dentro y fuera, tal como expresa Gaston Bachelard en *La poética del espacio*²⁸, de forma que esta puerta simbolizase la frontera entre dos mundos, el imaginario y el real, o la frontera con nosotros mismos, cuando percibimos la realidad, lo de fuera; o cuando imaginamos, lo de dentro. De forma similar a la que realizan artistas como Xetobite, René Magritte, Stefano Bonazzi o Albulena Panduri quienes utilizan la puerta como elemento de tránsito.



La salida, 2009,
Xetobite.



El veneno, 1939,
René Magritte.



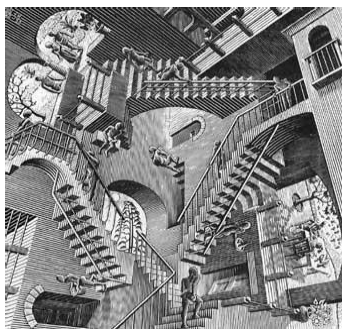
El bunny boy, 2008,
Stefano Bonazzi.



Donde las cosas grandes son,
2013, Albulena Panduri.

²⁸ Bachelard, Gaston, *La poética del espacio*, Bueno Aires, Fondo de cultura económica, 1965, pp.185-200.

Aunque debido a las muchas interpretaciones de otros artistas, en las que se utiliza este objeto como elemento conector de dos mundos, decidí realizar la imagen pensando en otro objeto como es una escalera, la cual en nuestra vida real también sirve para conectar diferentes lugares o espacios, por lo que el mensaje apenas cambiaría, siendo estas escaleras el objeto que simbolizará la frontera o la conexión entre estos dos mundos; o entre la realidad, lo inferior y la imaginación, lo superior. Tal como realizan en sus obras Maurits Cornelius Escher, Erik Johansson, o Jeremy Miranda, los cuales al igual que yo conectan los diferentes lugares o espacios de la composición a través de la utilización de este elemento.



Relatividad, 1953, Maurits Cornelius Escher.



Utan gränser, 2008, Erik Johansson.



Oregon ladder, 2013, Jeremy Miranda.

La composición de la imagen, en nuestro caso, estará realizada situando una gran escalera en la parte central de la imagen de forma similar a la que utiliza Erik Johansson en su composición, situando al espectador ya dentro de este mundo imaginario, desde el cual se puede observar una escalera convencional, dirigida hacia las profundidades, como si nuestro mundo estuviese colocado encima del real o como si el espectador tras subir la escalera se hubiese girado a contemplar a qué lugar ha accedido a través de ella. Reforzando este mensaje, mediante la realización de la parte superior de la escalera correspondiente a la barandilla a partir de hojas de papel y la parte inferior a partir de baldosas que conformarán las paredes, las cuales colocaré sin ninguna alteración, tal y como las podríamos encontrar en la realidad. Finalmente he colocado debajo de la escalera una imagen del mar, como si ésta estuviese colocada en la orilla de la playa, cuya arena formaré a partir de hojas de papel, alterando la naturaleza original del objeto a partir de su colocación en un entorno ajeno a ella, como es el mar, además de utilizar una imagen de un cielo despejado, el cual me servirá para crear una escena con una iluminación correspondiente al medio día y una estética, donde destaca la utilización de tonos verdosos, como si el cielo reflejase el color del mar.



"Fruto"

Esta imagen surge como respuesta a la pregunta que me surgió al comenzar a elaborar esta serie, ¿de dónde salen los papeles con los que se forma este mundo imaginario?, pues bien, todos sabemos que el papel con el que se elaboran las hojas de un libro,

procede de la madera de los árboles, pero, ¿y si fuese el fruto de estos árboles, fruto que tras su caída al suelo formase nuestro mundo imaginario? Con este pensamiento es con el que comencé a elaborar este fotomontaje, pensando en la alteración del fruto de los árboles como elemento alterador del paisaje y como elemento explicativo de la formación de nuestro mundo imaginario, tal y como realizan artistas como Sam Van Aken, Dariusz Klimczak o Taiyo Miyake los cuales también se basan a la hora de realizar su obra, en la alteración de los árboles, de sus hojas o de sus frutos.



Árbol de la fruta 40, 2014,
Sam Van Aken.



Light Tree-inverted organism, 2012,
Taiyo Miyake.



Caspa Tree, 2012,
Dariusz Klimczak.

Por lo que sustituí los frutos del árbol por hojas de papel, y posteriormente lo dupliqué, como realiza en sus obras Andreas Gursky, para formar la composición a partir de dos árboles similares, situados uno delante del otro, con el motivo de resaltar la escala y la perspectiva de la imagen; ubicándolos en la parte central de la composición, de manera que éste fuese el elemento predominante de la imagen y el elemento en que primero se fijase el espectador. Por otro lado, he situado a su alrededor lo que podrían ser tres montañas, una a cada lado de los árboles y otra al fondo de la composición, de manera que formen un camino entre ellas o un pequeño valle, rodeando el paisaje y haciendo evidente la formación de éste a partir de hojas de papel, ya que las formaré a partir de la superposición de imágenes correspondientes a los cortes de los libros, haciendo patente el parecido antes expuesto con las capas de la corteza terrestre y con la formación del terreno a partir del fruto de estos árboles. En último



lugar, para lograr una estética basada en la iluminación de un anochecer, he destacado los diferentes elementos que componen la imagen, mediante el uso de fuertes contrastes de luz, entre las partes iluminadas y las que aparecen en sombra, marcando la posición del sol y alterando los colores de las nubes de forma similar a como los podemos encontrar en la realidad.



"Desierto"

Esta obra parte de unir mediante una relación de semejanza dos ecosistemas totalmente opuestos como son los océanos o mares, formados en su totalidad por agua salada y los desiertos, que son ecosistemas formados ante la ausencia o carencia de ésta, fijándome para ello en las dunas de arena y su parecido formal o estético con las olas del mar, al formar en los dos casos elevaciones de la superficie acabadas en punta, las cuales se extienden de forma ondulante a lo largo del terreno.



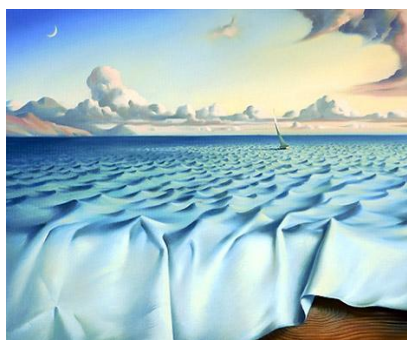
Para hacer más evidente este parecido, he decidido realizar una escena totalmente marítima, como es la imagen de dos barcos surcando las olas, sustituyendo la superficie del mar, por la superficie del desierto, de forma que la imagen aunque nos resulte familiar nos confunda e inquiete, trasladando al espectador una visión diferente a la habitual, de forma similar a la que utilizan artistas como Dora Maar, Vladimir Kush o Sarolta Bán, los cuales transforman el territorio mediante la inserción de elementos pertenecientes al ecosistema marino en otro paisaje, utilizando para ello los barcos como elemento alterador del paisaje, ya que es un elemento construido por y para el mar, y su presencia nos evoca el agua o las olas. Esto, además, es reforzado con la utilización de similitudes o paralelismos formales, entre la estela que dejan tras de sí los barcos al desplazarse y un surco en la tierra en caso de Sarolta Bán o mediante similitud que presenta la superficie del mar con otros elementos como las ondulaciones del pelo o los pliegues de una tela.



Jan 20, 2012, 2012,
Sarolta Bán



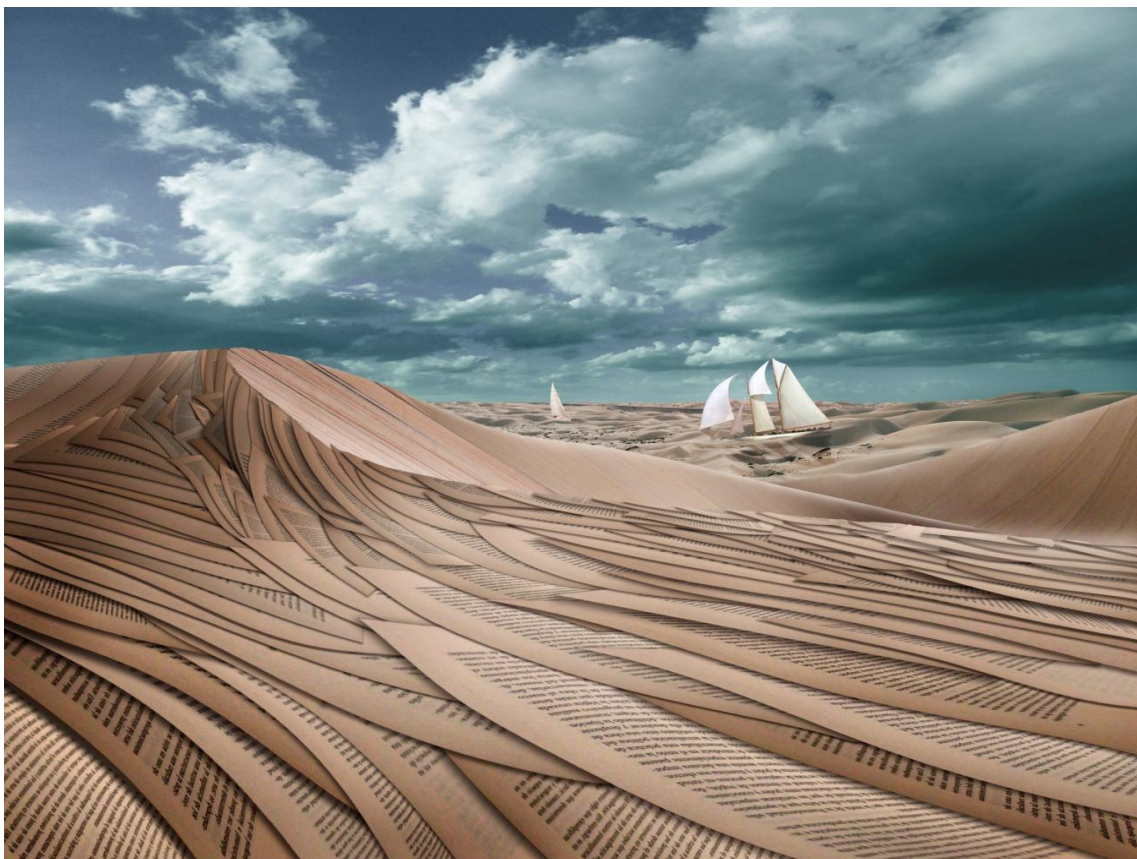
Étude publicitaire pour Pétrole Hahn,
1934, Dora Maar, Pierre Kefer.



Ondulaciones en el océano,
2009, Vladimir Kush

Por lo que colocaremos en un primer plano las hojas de los libros, de manera que estas establezcan un parecido formal con las dunas del desierto, a la vez que, al alejarse pierdan tamaño y nitidez, tal como ocurre en la realidad, con lo que se parecerán cada vez más a las dunas del desierto, que estableceremos en segundo término, quedando como resultado una superficie continua que parecerá estar formada en su totalidad por hojas. Por otro lado, al igual que nuestros referentes, colocaremos las figuras de los barcos como elemento alterador del paisaje, situándolo en un nuevo contexto ajeno a él, como son las dunas del desierto, las cuales a través de su similitud con las olas del mar

y la resistencia de los barcos a modificar su naturaleza original, transformarán el paisaje, recordándonos más a una escena marítima que a las arenas del desierto, y trasladando así al espectador nuestra visión de este paisaje. Finalizándolo a través del posicionamiento del cielo en la parte superior, utilizando un cielo despejado con sol, al cual con motivo de diferenciarlo del resto de cielos de la serie, le he otorgado unos niveles de color que van de los violetas a los morados y una iluminación contrastada que nos recordará a momentos del día como la tarde o la mañana.



"Ciudad"

En este caso sin embargo quería afrontar como tema la ciudad, dando una visión crítica de ella y su realidad, a través de la fotografía, tal y como realiza Joan Fontcuberta, transformando para ello su superficie urbana, la cual el ser humano arrebató a la naturaleza a partir del levantamiento de grandes edificios sobre el territorio que alteran el paisaje. Por lo que devolveremos este territorio a la naturaleza, a partir de la construcción de los edificios con elementos naturales, tal y como reproducen artistas como Miquel Navarro, Gabriel Orozco o Charles Simonds, los cuales realizan instalaciones escultóricas basadas en la forma y apariencia de la ciudad, a partir de materiales naturales, como terracota, madera, zinc, etc., los cuales naturalizan de alguna forma estos edificios.



La ciutat, 1984-1985,
Miquel Navarro.



Isla dentro de otra isla, 1993,
Gabriel Orozco.



Comer vivienda, 2008,
Charles Simonds.



(Sin título), 1999,
Mario de Agyuavives

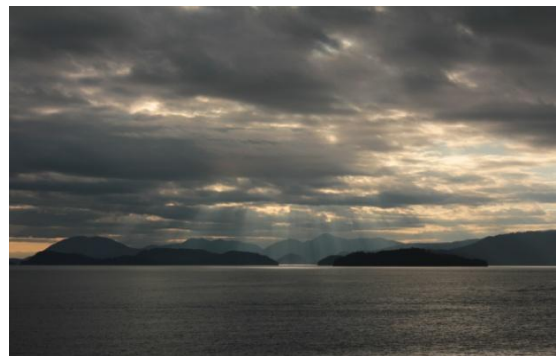
Para hacer posible esta naturalización, he buscado elementos en la naturaleza que nos recuerden a la forma de los edificios, surgiendo un parecido a través de la visualización de la obra de fotográfica de Mario de Agyuavives y las creaciones naturales del desierto de Arizona, las cuales, al igual que en el



Desierto de Arizona

fotomontaje de Agyuavives se asemejan a la forma de un edificio en medio del territorio, decidiendo con ello, formar nuestra ciudad a partir de estas creaciones rocosas, las cuales alteraremos en los casos que sea necesario, para darles una forma semejante a la de los rascacielos de las ciudades. Posteriormente, las situaremos tras el paisaje construido con hojas de papel, que formará el primer plano de la imagen, el cual describirá pequeñas ondulaciones en el territorio con la finalidad de ganar en profundidad la imagen, creando una primera línea de edificios, que aparecerá en segundo plano, tras la cual dispondremos el resto de rocas, con la intención de que formen la silueta de una gran ciudad como Nueva York, Dubái o Shanghái.

Posteriormente situaremos un cielo uniforme, en el cual se dejen entrever algunos rayos de luz de forma que se cree una gran diferenciación con la iluminación y los tipos de cielo utilizados en otras imágenes, ganando la serie en riqueza y variedad.



"Campo"

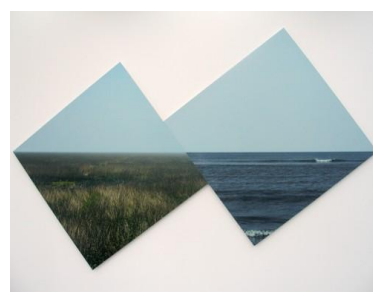
Esta imagen, sin embargo, nace de la alteración del paisaje rural, pero no como realizan grupos de actuación en el medio rural como Campo Adentro²⁹, que trabaja de un modo ecológico y ambiental sobre éste, sino a partir de la transformación de este paisaje natural en artificial o extraño, partiendo de la obra de artistas como Christo y Jeanne Claude, que transforman el paisaje natural envolviéndolo mediante la colocación de plásticos o como Jan Dibbets, el cual parte de la fotografía y el retoque fotográfico como medio alterador del paisaje, estando todos ellos relacionados de algún modo con movimientos artísticos basados en el trabajo a partir de la tierra, como el Land Art o el Earth Art, los cuales de alguna manera constituyen un referente más a la hora de realizar esta fotografía.



Tiempo(s) de trabajo, 2012, Carmen Cañibano, Campo Adentro.



Wrapped Coast, 1968 - 1969, Christo y Jeanne-Claude.



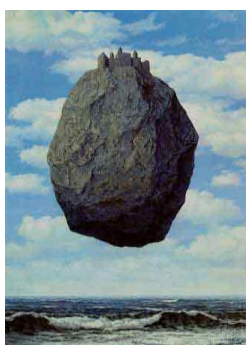
New Horizons / Land Sea, 2006, Jan Dibbets.

Comencé fijándome en la disposición o distribución de los campos de cultivo en el paisaje mediterráneo, los cuales son construidos a través del abancalamiento de la superficie de las laderas de la montaña, para de este modo allanar el terreno en diferentes niveles o escalones que permiten su siembra. Estableciendo una relación de semejanza entre nuestra formación del territorio mediante capas y esta alteración del paisaje realizada por el hombre, que utilizaremos para formar nuestra imagen, visualizando cada campo de cultivo como si se tratase de una capa o de una hoja de papel, situada una encima de otra, las cuales a su vez se asemejarán mediante la disposición de las frases en los textos, a la distribución utilizada en agricultura del terreno a través de caballones, conformando de esta manera el concepto del que partirá la imagen y qué formara el primer plano de ésta.

²⁹ CAMPO ADENTRO: <http://www.campoadentro.es/es> [Fecha de consulta 29 mayo 2014]



Por otra parte, estos campos de cultivo, como podemos observar en las imágenes, están rematados por portillos de piedra, los cuales eliminaremos de nuestro paisaje de forma que se haga más evidente la superposición de capas de papel con las que trabajamos, consiguiendo con ello, un paisaje artificial, fantástico o extraño, en el que las hojas de papel parezcan estar flotando una sobre otra, de modo similar al que realizan artistas como René Magritte, George Grie, o Tommy Ingberg los cuales transforman el territorio a partir de la representación de importantes estructuras, las cuales parecen ser muy pesadas, como si estuviesen volando o flotando sobre el terreno.



El castillo de los pirineos,
1959, René Magritte.



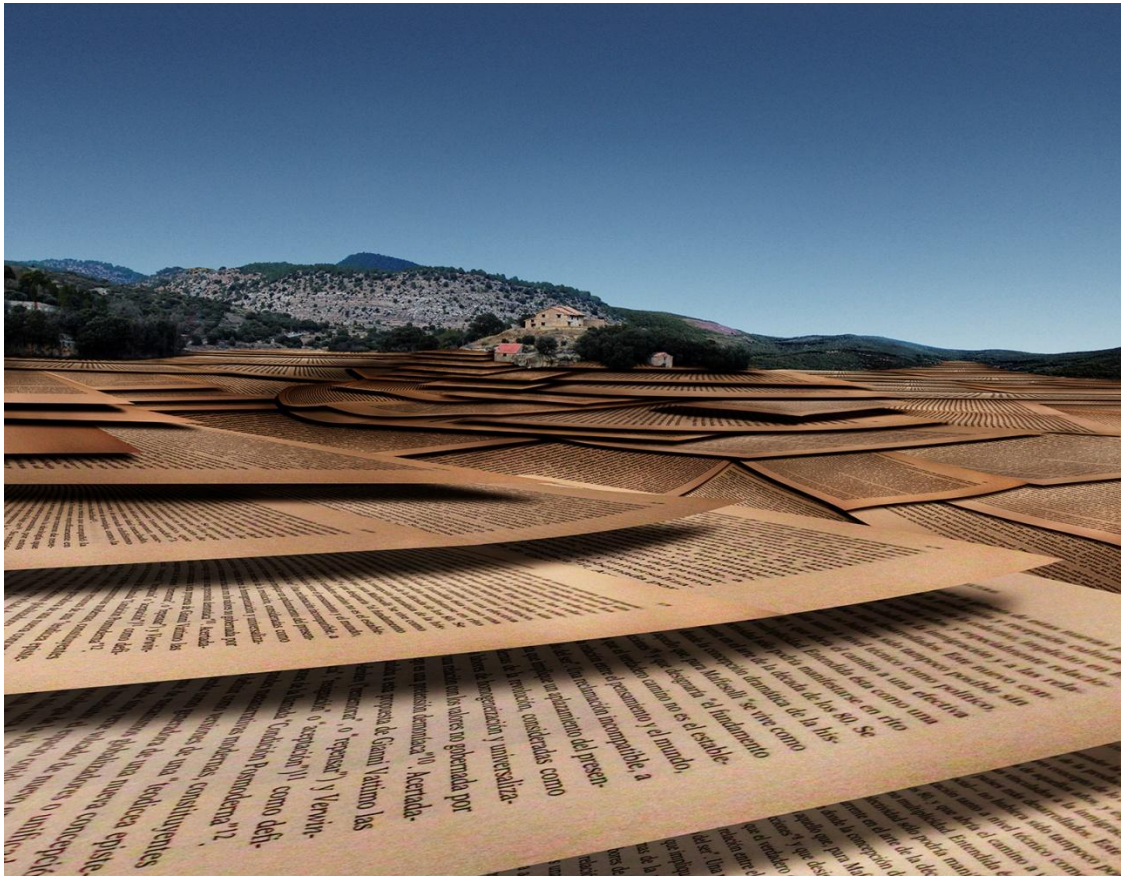
Infinite improbability drive,
2005, George Grie



Stone Part I, 2011, Tommy Ingberg.

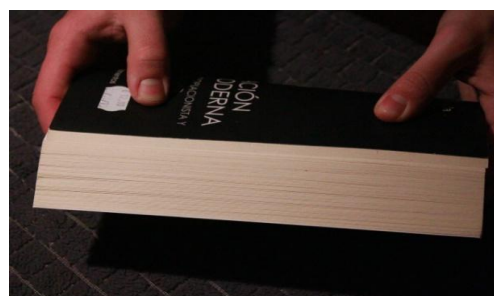
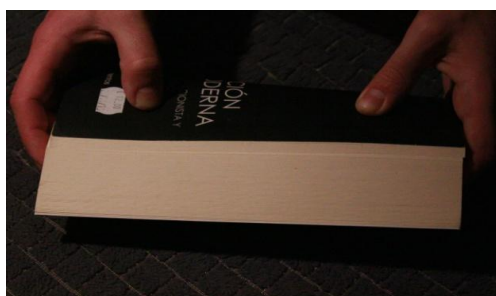
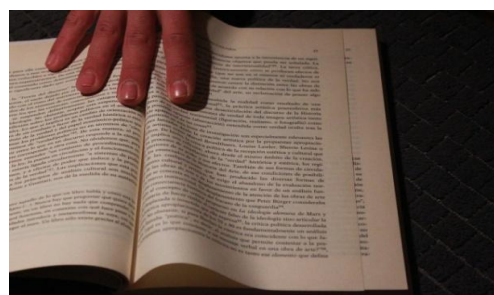
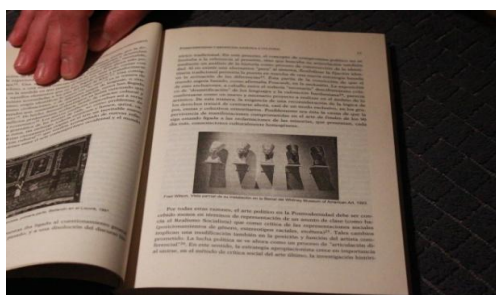
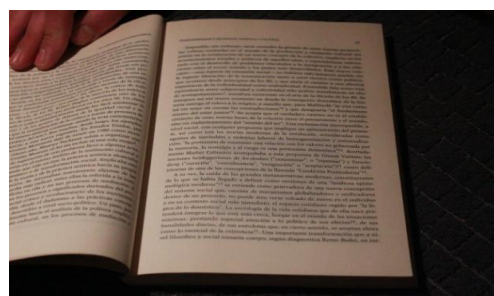
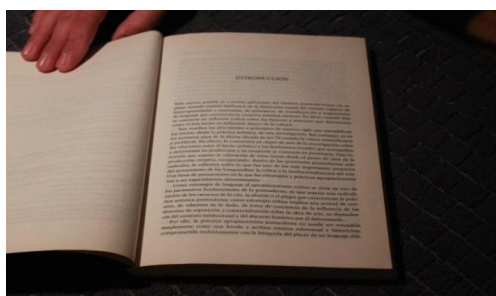
Finalizando la imagen a través de la utilización de un cielo totalmente despejado, y con el cual trataremos de mostrar el momento del día en el que sale el sol, a partir de unos contrastes muy poco marcados y de una iluminación poco resaltada.





5. Información técnica detallada.

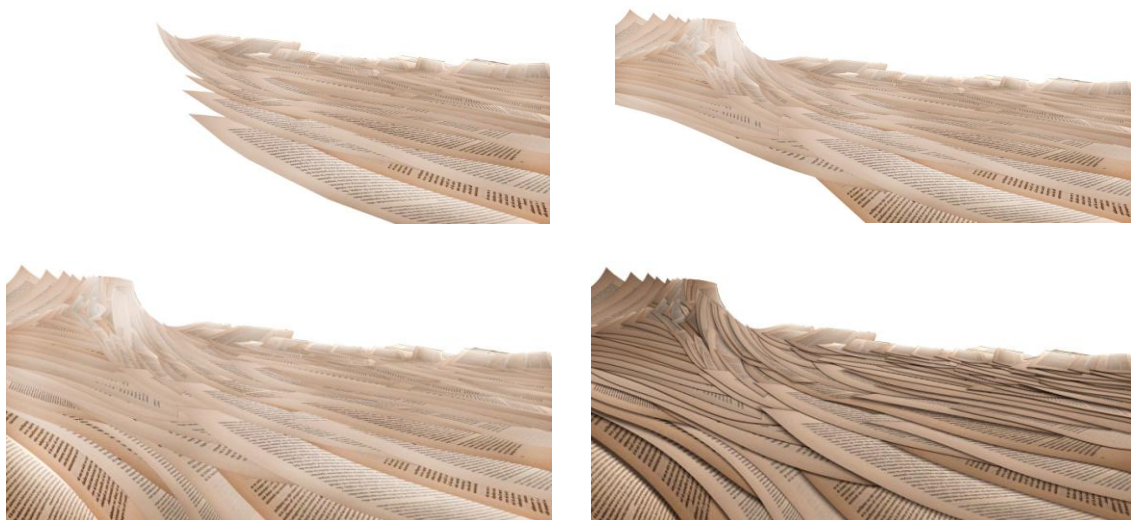
En cuanto a la evolución que he seguido para llevar a cabo la obra, explicaré la realización de una de las imágenes, de forma más detallada, ya que en todas las imágenes que componen la serie he seguido el mismo proceso. Así pues, comencé la obra fotografiando, con una cámara CANON EOS 550D, las hojas y los cortes que me parecieran visualmente interesantes, los cuales presioné y deformé para conseguir mayor o menor detalle de las hojas, de forma que al superponerlos, los que poseyesen menor detalle nos proporcionarían un efecto de lejanía en la imagen. El libro utilizado es *La Apropiación Posmoderna*³⁰ de Juan Martin Prada, a través del cual establezco un guiño teórico-conceptual entre la obra y el apropiacionismo o posproducción de la obra artística, que es la base, a mi modo de ver, del planteamiento de cambio tecnológico que debe experimentar la sociedad, de usuarios a creadores, de manera similar a la que utilizan Vik Muniz o Thomas Ruff, los cuales al igual que yo en mi Trabajo Final de Grado, se apropian de imágenes encontradas o de la obra de otros artistas para formar la suya propia.



³⁰ Martin Prada, Juan, *La Apropiación Posmoderna, Arte, Práctica Apropiacionista y Teoría De La Posmodernidad*, Madrid, Editorial Fundamentos, 2001.

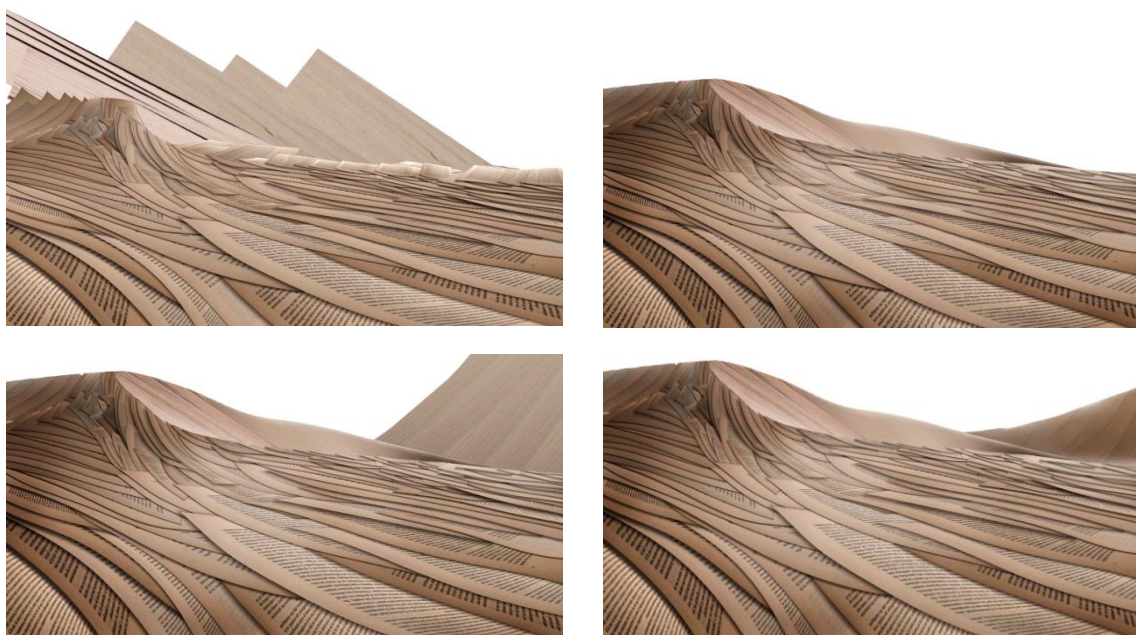
Como se puede apreciar en las imágenes, tanto los cortes del libro, como las páginas los situé sobre un fondo oscuro, de forma que luego me fuera más fácil recortarlos con las herramientas de Photoshop: *Selección rápida*, *Varita mágica*, *Lazo poligonal* o *Lazo magnético*, para de esta manera comenzar a disponerlos uno encima de otro mediante la utilización de *Capas*, las cuales se solaparán unas con otras, en un proceso que durará varias semanas por cada imagen, hasta conseguir crear una superficie continua que se asemeje a la construcción de la corteza terrestre y con lo que estableceremos una relación de igualdad entre la formación de los paisajes en la realidad y los nuestros en la imaginación, los cuales se formarán de manera similar.

A su vez, para conseguir la forma y aspecto que estas capas presentan, utilicé las herramientas *Voltear horizontal*, *Voltear vertical*, *Trasformación libre*, *Escala*, *Rotar*, *Sesgar*, *Distorsionar*, *Perspectiva* y *Deformar* que me permitieron darle la apariencia tan característica de la que gozan y situarlas en su posición final, con lo que conforman el primer plano de la imagen. Posteriormente, utilicé la herramienta *Niveles*, *Curvas* y *Brillo/Contraste* para dar más o menos luz a las diferentes capas y de esta forma dotarlas de una apariencia más real y natural, para lo que también utilicé la herramienta *Estilo de capa*, con el propósito de otorgar a estas capas una sombra paralela, la cual, además de resaltar su superposición, dotará al conjunto de mayor realidad y dinamismo al poder jugar con la *Opacidad*, la *Distancia*, la *Extensión*, el *Tamaño* y el *Ángulo de luz* de cada una de las sombras que forman la superficie.

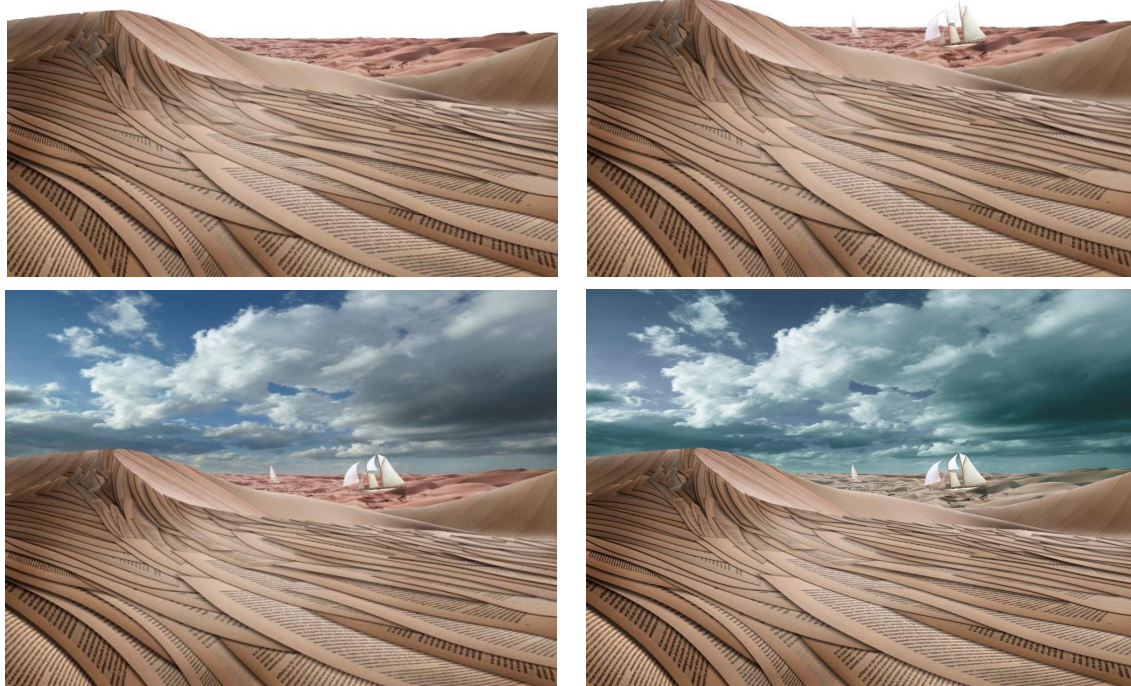


Una vez montado el primer plano de la imagen, proseguí insertando las capas que formarían el segundo plano, utilizando para ello imágenes de páginas las cuales coloqué de forma que, conforme nos alejemos quedara una menor extensión de capa visible y un

menor tamaño de sombra paralela. En los casos en los que utilicé los cortes del libro para formar este segundo plano, utilicé las fotografías con un detalle bastante elevado de los bordes de las páginas, las cuales coloqué junto al primer plano, y conforme nos alejábamos, introduje otras con los bordes menos detallados, las cuales irán progresivamente perdiendo el detalle hasta la ausencia de éste, dándonos la sensación de profundidad.



Tras estos planos, por si la imagen pudiera no ser entendida, he situado fotografías de paisajes, cielos y elementos de la realidad, los cuales he obtenido mediante el uso de la cámara fotográfica o internet, a través de Google Imágenes o Flickr; haciendo que se fundan con el resto de la imagen, gracias a la utilización de herramientas como *Borrador*, *Selección rápida*, *Varita mágica*, *Lazo poligonal* o *Lazo magnético*, con los que he eliminado durante varios días, las partes de la fotografía que no me interesaban en mi composición. Finalmente, en el caso de que la parte utilizada en la fotografía contuviese elementos como cables de alta tensión, farolas o demás elementos no deseados, los he eliminado copiando o duplicando otras partes de la fotografía, gracias a las herramientas *Pincel corrector*, *Pincel corrector puntual*, *Parche* o *Tampón de clonar*, y terminándolas de unir, a partir de la utilización de las herramientas *Dedo*, *Desenfocar*, *Enfocar*, *Sobreexponer*, *Subexponer*, *Esponja*, *Equilibrio de color*, *Niveles*, *Curvas*, *Exposición*, *Intensidad* o *Tono saturación*, consiguiendo con ello fundir los colores de las páginas y los del paisaje, así como las luces y las sombras de las dos partes, para formar una superficie continua y sin cortes.



A continuación detallaré una lista de los materiales que han sido necesarios para la realización de la serie fotográfica "Territorios imaginados", compuesta por las obras: "Mar", "Desierto", "Fruto", "Ciudad" y "Campo".

Fotografías:

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------|
| - 1 Cámara | CANON EOS 550D |
| - 1 Ordenador | ASUS A55V |
| - Páginas de internet consultadas | Google Imágenes y Flickr |
| - 1 Editor de gráficos rasterizados | Adobe Photoshop CS6 |

Impresión y enmarcado

- Empresa: Momentolux-laboratorio de fotografía Fine Art. Plaza Juan de Villaraza, nº15, 46001, Valencia.
- 5 Impresiones sobre papel fotográfico de 120 x 90 cm
- 5 Laminados brillo
- 5 Adhesivos de doble cara
- 5 Montajes sobre fórex de 5 mm
- 5 Traseras de madera reforzada

Presupuesto

- | | |
|--|-------|
| - Impresión y enmarcado de cada fotografía | 150 € |
| - Total | 750 € |

6. Conclusiones.

En este Trabajo Final de Grado hemos utilizado la imaginación como elemento desarrollador tanto de la investigación teórica y conceptual como a la hora de llevar a cabo la serie fotográfica “Territorios imaginados”.

Asimismo, a partir de la realización del presente Trabajo Final de Grado hemos visto que la imaginación consiste en la creación de imágenes a partir de un conjunto de actividades múltiples, con una estructura procesal compleja y en continuo funcionamiento. Utilizamos nuestra imaginación para percibir la realidad³¹, experimentándola en tres dimensiones siendo que solo vemos en dos. Para posicionarnos en nuestra sociedad³², historia, estatus o clase social. Durante el desarrollo de nuestros juegos infantiles³³, cuando, aunque nuestra imaginación es menor, confiamos más en ella, convirtiendo los objetos reales en ficticios. A través del lenguaje³⁴ y los símbolos³⁵, los cuales nos suscitan mediante un esquema concreto, representaciones sensibles en nuestro cerebro. O cómo es nuestro caso, a través del arte³⁶, donde la imaginación parte de la combinación y reelaboración de diferentes elementos o experiencias pasadas, para formar nuevas realidades.

Hemos realizado una serie fotográfica utilizando imágenes ya existentes de internet y otras tomadas por mí, con las que hemos construido una nueva realidad. Para conseguir estas imágenes de forma similar a como trabaja la percepción humana, nos fijamos en la fotografía, ya que es el mejor sistema para crear imágenes de lo que puede ser visto en la realidad. Tras analizar cómo actúa la imaginación en el arte y qué movimientos artísticos se basan en ella, hemos combinado nuestras fotografías a partir de la técnica del fotomontaje, cuyo principio teórico consiste en poner juntas dos o más imágenes fotográficas para formar una nueva, estableciendo una gran similitud entre ésta forma de trabajo y la imaginación, la cual también hemos desarrollado mediante el estudio de la evolución del fotomontaje³⁷, donde nos encontramos con movimientos artísticos en los que la imaginación jugaba un papel muy importante, como es el surrealismo, que trataba

³¹ Ver 2.2. La imagen, p.8.

³² Ver anexo 8.2. Imaginación sociológica, p.57.

³³ Ver anexo 8.3. La imaginación en el juego, p.58.

³⁴ Ver anexo 8.4. Imaginación metafórica, p.59.

³⁵ Ver anexo 8.5. Imagen y símbolo, p.60.

³⁶ Ver 2.3. La imaginación en el arte, p.9.

³⁷ Ver anexo 8.6. Evolución del fotomontaje, p.61.

de mostrar otra realidad posible, convirtiendo los objetos cotidianos en extraños e inquietantes, tal y como se ve reflejado en nuestro trabajo a partir de la utilización de conceptos opuestos o de yuxtaposiciones de elementos ajenos a él, ricos en su lectura simbólica, como son los libros, que contienen toda nuestra cultura y conciencia, es decir toda nuestra imaginación. Por todo ello podemos decir que hemos construido nuevas realidades utilizando la imaginación tanto como proceso psíquico que combina y crea a partir de elementos tomados de la realidad, como materia prima que formará nuestros paisajes, haciendo patente su semejanza con la formación de la corteza terrestre mediante capas y la formación simbólica del territorio³⁸.

Hoy en día, teniendo en cuenta los avances tecnológicos de los medios audiovisuales, que han integrado los principios operativos de cálculo de un ordenador a la fotografía digital³⁹, desmaterializándola por completo y convirtiéndola en información en estado puro, en una sucesión de unos y ceros, que forma la base de todos los medios de comunicación actuales. Hemos decidido apoyarnos en ella, para abordar la problemática de la pérdida de imaginación a la que las nuevas tecnologías nos abocan, cambiando nuestro planteamiento de usuarios a creadores, a partir de la utilización de los ordenadores como si fuesen la mente humana y mostrando al usuario cómo la conciencia de esa mente, que desarrolla su imaginación combinando imágenes a través de programas informáticos de edición de gráficos rasterizados o que crea a partir de elementos de experiencias pasadas, ya sean fotografías realizadas por él mismo o apropiadas de internet, el cual al igual que la mente humana, alberga millones de fotografías o imágenes en su memoria, sirviéndonos de éste método como aporte o guía para otros usuarios que al igual que nosotros decidan utilizar la imaginación de un modo activo para crear nuevas realidades que amplíen la suya propia.

Concluyendo que a través de este proceso hemos obligado a nuestro pensamiento a pensar más⁴⁰, a crear nuevas imágenes en las que se representan una serie de ideas por medio de diferentes elementos o símbolos⁴¹, con las que hemos hecho ver mucho más de lo que pudiéramos haber enunciado con palabras, ya que allí donde el entendimiento fracasa, la imaginación todavía tiene el poder de presentar la idea.

³⁸ Ver 4.1. Descripción y razonamiento de la obra, p.25.

³⁹ Ver 3.2. En la actualidad, p.16.

⁴⁰ Ver anexo 8.4. Imaginación metafórica, p.59.

⁴¹ Ver anexo 8.5. Imagen y símbolo, p.60.

7. Bibliografía.

- ADES, Dawn, *Fotomontaje*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002.
- BACHELARD, Gastón, *La poética del espacio*, Madrid, Fondo de cultura económica de España S.L., 1965.
- BAÑUELOS CAPISTRÁN, Jacob Israel, *Fotomontaje*, Madrid, Cátedra, 2008.
- BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, México, Itaca, 2003.
- BOURRIAUD, Nicolás, *Postproducción, La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos aires, Adriana Hidalgo Editora, 2004.
- BUCKINGHAM, David, *Crece en la era de los medios electrónicos*, Madrid, Ediciones Morata S.L., 2002.
- DEBRAY, Régis, *Vida y muerte de la imagen, historia de la mirada en occidente*, Barcelona, Paidós, 1994.
- DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Valencia, Pre-textos, 2005.
- FERRARIS, Mauricio, *La imaginación*, Madrid, Visor D.L., 1999.
- FONTCUBERTA, Joan, *La cámara de Pandora, la fotografía después de la fotografía*, Barcelona, Gustavo Gili, 2010.
- FONTCUBERTA, Joan, *El beso de judas*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007.
- FONTCUBERTA, Joan, *Estética fotográfica*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003.
- FOSTER, Hal/ E. KRAUSS, Rosalind/ BOIS, Yve/ Alain/ H. D. BUCHLOH, Benjamin, *Arte desde 1900: modernidad, antimodernidad, posmodernidad*, Madrid, Akal, 2006.
- FRYE, Northrop, *La imaginación educada*, Barcelona, Sirtes, 2007.
- GREENE, Máxime, *Liberar la imaginación, Ensayos Sobre Educación Arte Y Cambio Social*, Barcelona, Graó, 2005.
- HARRIS, Paul L., *El funcionamiento de la imaginación*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005.
- KLINGSÖHR-LEROY, Cathrin, *Surrealismo*, Barcelona, Taschen, 2006.
- KOGAN, Jacobo, *Filosofía de la Imaginación, Función de la Imaginación en el Arte, la Religión y la Filosofía*, Buenos Aires, Paidós, 1986.
- LAPOUJADE, María Noel, *Filosofía de la Imaginación*, Madrid, Siglo veintiuno editores, 1988.
- LLAMAZARES, Julio, *La lluvia amarilla*, Barcelona, Seix Barral, 1990.

MACLEAN, Alex S., *La fotografía del territorio*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003.

MADERUELO, Javier, *La construcción del paisaje contemporáneo*, Huesca, CDAN. Centro del arte la naturaleza. Fundación Beulas, 2008.

MADERUELO, Javier, *Paisaje y arte*, Madrid, Abada editores, 2007.

MARCHÁN, Simón (compilador), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós, 2006.

MILLS, Charles Wright, *La imaginación sociológica*, Madrid, Fondo de cultura económica de España, S.L., 1999.

MONZÓ, Josep Vicent/ HERRÁIZ, Alfonso/ BARAÑANO, Kosme, *Fotomontaje en la colección del IVAM*, Valencia, IVAM Centre Julio González, Aldeasa, 2000.

NOGUÉ, Joan, *El paisaje en la cultura contemporánea*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2009.

NOGUÉ, Joan, *La construcción social del paisaje*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2007.

ODAM, John, *Fotografía digital*, Madrid, Anaya Multimedia D.L., 2000.

PALLASMAA, Juhani, *La imagen corpórea, Imaginación e imaginario en la arquitectura*, Barcelona, Gustavo Gili, 2014.

PRADA, Juan Martín, *La apropiación posmoderna, Arte Práctica Apropiacionista y Teoría de la Posmodernidad*, Madrid, Fundamentos, 2001.

PRADA, Juan Martín, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal, 2012.

ROGER, Alain, *Breve tratado del paisaje*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2007.

SARTRE, Jean-Paul, *La imaginación*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 1967.

WATSUJI, Tetsuro, *Antropología del paisaje, climas, culturas y religiones*, Salamanca, Sígueme, 2006.

7.1. Webgrafía.

BOSCO, Roberta, *Picasso inventó el "collage" en 1899*, El País, [sitio web], 05/03/2012, disponible en: http://ccaa.elpais.com/ccaa/2012/03/05/catalunya/1330981204_775927.html [Fecha de consulta 5 Diciembre 2013].

DE FIGUEIRIDO PINTO, José Manuel, *Deriva Y Desvió: De la estética situacionista al nuevo espacio tecnológico*, Salamanca, Factotum, [Revista on-line], vol. 2, 2001, pp. 11-16, disponible en: http://www.revistafactotum.com/revista/f_2/articulos/Factotum_2_2_JoseManuel_Figueirido.pdf [Fecha de consulta 9 Enero 2014].

FONTCUBERTA, Joan, *Por un Manifiesto Postfotográfico*, La Vanguardia, [sitio web]

11/05/2011, disponible en: <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html#ixzz2mMPmN01c> [Fecha de consulta 22 Marzo 2014].

MARTÍN, Marta, *¿Ha muerto la fotografía? Reflexiones en torno a la fotografía y la postfotografía*, Universitat Jaume I, 2006, disponible en: <http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi12/29.pdf> [Fecha de consulta 11 Marzo 2014].

PPDROPO, P ARTE, [blog diario], 22/07/2010, disponible en: <http://ppdroppo.blogspot.es> [Fecha de consulta 6 Diciembre 2013]

SIGMUND, Freud, *Lo siniestro*, Librodot, [biblioteca electrónica], 1919, disponible en: <http://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-23-Freud.LoSiniestro.pdf> [Fecha de consulta 16 Diciembre 2013].

Referentes

AYGUAVIVES, Mario de: <http://www.marioayguavives.com/tag/home> [Fecha de consulta 28 Abril 2014]

BAN, Sarolta: <http://www.saroltaban.com/> [Fecha de consulta 28 Abril 2014]

BONAZZI, Stefano: <http://www.stefanobonazzi.it/> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

CAMPO ADENTRO: <http://www.campoadentro.es/es> [Fecha de consulta 29 Mayo 2014]

Cañibaro, Carmen: <http://www.campoadentro.es/es/exposiciones2012/individuales> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

CLAUDE, Christo Jeanne: <http://www.christojeanneclaude.net/> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

DIBBETS, Jan: <http://www.espanol.rfi.fr/cultura/20100317-los-horizontes-de-jan-dibbets> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

ESCHER, Maurits Cornelius: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/e/escher.htm> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

Fontcuberta, Joan: <http://www.fontcuberta.com/> [Fecha de consulta 31 Marzo 2014]

GOICOLEA, Anthony: <http://www.anthonygoicolea.com/> [Fecha de consulta 1 Abril 2014]

GRIE, George: <http://neosurrealismart.com/modern-art-prints/?artworks/infinite-improbability-drive.html> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

GRUSKY, Andreas: <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/andreas-gursky> [Fecha de consulta 31 Marzo 2014]

INGBERG, Tommy: <http://www.ingberg.com/> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

JOHANSSON, Erik: <http://erikjohanssonphoto.com/work/utan-grnser/> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

KLIMCZAK, Dariusz: http://photo.net/photodb/photo?photo_id=16457572&size=lg [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

KUSH, Vladimir: <http://vladimirkush.com/> [Fecha de consulta 28 Abril 2014]

MAAR, Dora: <http://nousgilot.blogspot.com.es/2013/05/dora-antes-de-picasso-1-fotografa-y.html> [Fecha de consulta 28 Abril 2014]

MAGRITTE, Réne: http://adeodo-pinturasyalgomas.blogspot.com.es/2012/08/interior-y-exterior-rene-magritte_27.html [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

MAGRITTE, Réne: <http://www.mike-oldfield.es/verfoto.asp?id=7108> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

MEYER, Pedro: <http://www.pedromeyer.com/heresies/herejias.html> [Fecha de consulta 1 Abril 2014]

MIRANDA, Jeremy: <http://jeremymiranda.com/2013/> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

MIYAKE, Taiyo: <http://taiyomiyake.com/light-tree-inverted-organism/> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

MUNIZ, Vik: <http://vikmuniz.net/> [Fecha de consulta 32 Marzo 2014]

NAVARRO, Miquel: <http://miquelnavarro.com/> [Fecha de consulta 28 Abril 2014]

PANDURI, Albulena: <https://www.facebook.com/pages/Albulena-Panduri-Artworks/456519537729625> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

OROZCO, Gabriel: <http://tramas.flacso.org.ar/recursos/imagenes/la-ciudad-fugaz> [Fecha de consulta 28 Abril 2014]

RUFF, Thomas: <http://blogs.elpais.com/sin-titulo/2013/10/thomas-ruff-cuando-la-fotograf%C3%ADa-es-pintura.html> [Fecha de consulta 1 Abril 2014]

SIMONDS, Charles: <http://peterblumgallery.com/artists/charles-simonds> [Fecha de consulta 28 Abril 2014]

STERN, Grete: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/9629_26958.pdf [Fecha de consulta 25 Diciembre 2013]

VAN AKEN, Sam: <http://www.samvanaken.com/?works=tree-of-40-fruit> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

XETOBITE: <http://xetobyte.deviantart.com/gallery/> [Fecha de consulta 5 Mayo 2014]

8. Anexos.

8.1. Filosofía e imaginación.

La historia de la filosofía se ha ocupado bajo múltiples facetas y manipulaciones del pensamiento, por y a través de la razón. Sin embargo, esta postura ha comenzado a romperse debido al surgimiento de la postura crítica, con la cual filósofos como Bacon, Hume, Descartes o Kant toman conciencia de la necesidad de iniciar la investigación de los alcances y los límites del instrumento *epistémico*, que hasta entonces recaía en la razón. Dejando entreabierta la posibilidad de que otra actividad como la imaginación pueda salir a la luz y transgredir todo límite.

A lo largo de la historia no hay ningún filósofo que no haga referencia a la imaginación, con lo que la mención de antecedentes podría traducirse en una tarea interminable, así que solo señalaremos ciertos pilares fundamentales para el examen de la imaginación.

Platón: su filosofía tiene mucho que ver directamente con los problemas de la imaginación. Así, la visión domina la filosofía de Platón y la visión nos conduce a lo visto y por lo tanto a la imagen. La imaginación traduce en lenguaje psíquico el proceso fisiológico por el que el ojo nos entrega la visión, imaginar por tanto en un sentido lato es ver, ya sea una visión material o no, concreta o abstracta.

Para Platón, todo aquello que en el hombre está en el orden de la actividad de fabricación de imágenes, lo que es obra de las artes plásticas, de la poesía, de la tragedia o de la danza se integra en el dominio de la actividad imitadora. A la fórmula del libro *La República*, que representa a la mimesis como a un arte creador de imágenes. Responde la del *Sofista*, "*la mimesis es algo así como una fabricación de imágenes ciertamente no de realidades.*" El fabricante de imágenes es por lo tanto un imitador por lo que supone cierta forma de engaño o de ilusión. Platón da un paso más haciendo del "*imitar*" el rasgo común y característico de todas las actividades o artes figurativas y representativas, ya que al simular no se produce una obra que sea la copia conforme a un modelo, sino que se trata de una obra en la que se crea una apariencia semejante a otra. Por ejemplo: una pintura de un jarrón se asemeja a un jarrón, cuando en realidad no es un jarrón.

En esta perspectiva, la mimética de los artistas fabricantes de imágenes se emparenta con otros fenómenos análogos, producidos no ya por una operación humana, sino por la

naturaleza, como son los reflejos en el agua, las figuras en los espejos o las sombras, los cuales mantienen con los objetos reales, las mismas relaciones de semejanza y de irrealidad que las creaciones del arte humano.

Aristóteles: en su tratado *Del alma*, reflexiona explícitamente sobre la imaginación. Ante todo la distingue de la percepción y del pensamiento, ya que en la imaginación es posible producir figuras mentales, ante las cuales somos espectadores. A su vez, Aristóteles propone una definición para ésta, "*La imaginación es el proceso por el cual decimos que se nos presenta una imagen*", es preciso, continua Aristóteles, no confundir la imaginación con la sensación, en cuanto puede imaginarse un objeto sin que esté presente, como en los sueños, cuyos productos pueden ser verdaderos o no.

Epicuro: en su *Epístola a Herodoto*, nos ofrece su concepción de la imaginación, que siguiendo los postulados de Aristóteles y *Platón*, aparece como una suerte de visión. Sin embargo en su concepción, la imaginación y la percepción aparecen íntimamente ligadas, ya que sus procesos no son de diferente naturaleza ni mecanismo, radicando la diferencia en el tipo de partículas que provocan preceptos e imágenes. La visión es, por tanto, el resultado de la recepción por el ojo de pequeñas partículas llamadas simulacros, emanadas de los cuerpos que se nos anteponen y que forman las imágenes al atravesar los sentidos y penetrar en el espíritu con un movimiento rápido. Así pues, las imágenes son el resultado de emanaciones de simulacros de los cuerpos que actúan sobre nuestros sentidos, de tal modo que aunque el objeto no esté presente, puede formarse la imagen del mismo. Finalmente en el caso de los sueños, la explicación viene dada por la aparición de objetos fantásticos en ellos, como resultado de una mezcla de diversos simulacros, siendo la creatividad humana un caleidoscopio en movimiento, que acomoda a su libre elección pequeñas figuras "simulacros", procedentes de los cuerpos.

San Agustín: En las *Confesiones*, propone un profundo análisis de la memoria, del tiempo vivido, donde alude a una imaginación *mnémica*. Se trata de una imaginación en el seno de la memoria creativa, propulsora de lo nuevo a partir del recuerdo. Captando con ello el carácter temporal de la imaginación.

Santo Tomás: Sin embargo se aproxima a la imaginación desde una perspectiva muy próxima a Aristóteles cuando para explicar los procesos del conocimiento acepta la necesidad de contar con imágenes recibidas de los sentidos. Según él, una vez recibidas las imágenes son transformadas en inteligibles por el entendimiento agente. De esta manera, Santo Tomás aproxima la imaginación a la sensibilidad, en cuanto considera necesarias las imágenes recibidas por los sentidos como material para el trabajo de la imaginación. Considerando la imaginación como una función mediadora entre sensibilidad y entendimiento.

Meister Eckhart: En sus *Sermones*, conduce a censurar la actividad de la imaginación, ya que ésta aparece como un lastre sensorial del espíritu, que lo hunde en la corporeidad. Para Eckhart, el alma ha de ir despojándose de todo contenido sensible hasta alcanzar su salvación, constituyendo estas imágenes una unión con la sensibilidad, es decir, con lo corpóreo. En este sentido, la imaginación logra mediar entre lo psíquico y lo corporal.

Giordano Bruno: En *Sobre el infinito universo y los mundos*, determina el papel de los sentidos y su relación con el entendimiento, concluyendo que estos sentidos son un estímulo para la razón y el principio de la verdad. Bruno sostiene que al entendimiento le corresponde juzgar y dar razón a los sucesos ausentes o alejados, ya que es en estas operaciones del entendimiento, es donde se dan las imágenes. Para Bruno, la imaginación no es una función que frena el entendimiento claro o la razón, sino que la describe como precursora de razón, en cuanto propone a la reflexión racional campos ilimitados que ella no hubiera osado descubrir. Situando a la imaginación como una función intencional, sintética y temporal, que da unidad a la subjetividad y teje la trama de la identidad.

Francis Bacon: En su obra *Del adelanto y progreso de la ciencia divina y humana*, establece que la imaginación puede operar como vía de evasión de lo real, para instalarnos en el ámbito de sus creaciones y alejarnos de la realidad cotidiana. Así pues, la actividad de la imaginación se desarrolla en los procesos epistémicos, como aliada de las funciones que el sujeto despliega para conocer: percepción, memoria, entendimiento, razón, etc. Esta actividad es por tanto, una actividad de vínculos, que puede unir todo lo que la naturaleza, la ética o las leyes de la materia han separado y separar todo lo que han unido. Bacon, además, señala que la imaginación se eleva por encima de la razón,

de forma que la imaginación puede acatar o no la idea racional, desempeñando un papel mediador entre las funciones (percepto-concepto, razón-voluntad), aunque no por ello subordinado a éstas, sino como mediadora en algunos casos o como dominante en otros.

Descartes: la imaginación para él, es aplicar un saber al ámbito corporal, de modo que ésta queda ligada al mundo de los sentidos. Al imaginar un objeto, nos formamos una imagen de él, lo vemos, por lo que tiene un componente sensorial. Por el contrario, cuando lo pensamos, lo que acude a la mente es una definición, un rasgo propio del objeto. *No puedo imaginar una figura de mil lados pero sí comprenderla*, afirma Descartes. La imaginación por tanto, está relacionada con nuestra capacidad de obtener imágenes a través de los sentidos, siendo el pensamiento sólo una condición necesaria y no suficiente. Es necesario que haya pensamiento para que podamos imaginar cosas corporales, sin embargo, el pensamiento en sentido estricto no es suficiente para explicar la ocurrencia de las imágenes, lo que hace que se plantee que la imaginación depende de algo diferente del espíritu, es decir del cuerpo.

Hume: Definió la imaginación como la facultad que produce ideas en ausencia de los objetos, dotando con ello a la imaginación de intemporalidad y de movimiento, ya que desarrolla su actividad aun cuando el objeto no está presente. Planteando la imaginación como un operario que maneja ideas, cuyo origen no puede ser otro que la experiencia, de modo que la imaginación es la facultad de formar, unir o de separar las ideas. Mientras que la razón es aquella facultad cuya actividad fundamental consiste en compararlas. Hume, además, afirma que todas las ideas son imágenes, pensar es por lo tanto imaginar, así mismo todos los actos de la mente que no son operaciones lógicas de la razón, son actividades de la imaginación cuyos nexos de unión son puestos por él sujeto. De esta manera la imaginación no se postula como una función programada, ya que esto significaría su neutralización o abolición, sino que, aunque no se somete a un orden mental prefijado sí tiene su propio orden.

Kant: define la imaginación como la facultad de representar un objeto en la intuición aunque éste no esté presente, siendo la imaginación la base de todo conocimiento a priori y la mediadora entre la sensibilidad y el entendimiento. Así pues, el problema de la imaginación en Kant es la formulación de dos tipos de imaginación, la reproductora

que participa de la síntesis de la reproducción y la imaginación productora que forma los esquemas e imágenes gracias al tiempo, en lo que Kant llama "el esquematismo".

Dividiendo la síntesis de la imaginación reproductora a su vez en aprehensión, reproducción y reconocimiento. En la aprehensión es donde Kant introduce el tiempo como un sentido interno de modificación de la representación. Para que una representación sea entendida como una sucesión es necesario un sentido de interioridad temporal. La segunda es la de reproducción de la imaginación, en la que afirma que la representación tiene que ser mantenida para poder ser reproducida. La tercera, el reconocimiento de el objeto, llega al ser necesario el reconocimiento de lo que es pensado anteriormente por la síntesis de reproducción. Si se olvidara la representación, lo que se pensase en cada momento sería una nueva representación hasta el infinito y no se reconocería nunca la representación inicial.

Ahora bien, para que esto suceda es necesario que haya algún tipo de conciencia donde se pueda alojar, de esta forma, para que haya conocimiento se requiere una intuición que es dada por el espacio, el tiempo y los conceptos. Cuyo nexo es el esquematismo, el cual Kant plantea como una semejanza entre lo dado de la intuición, los conceptos intelectuales y lo sensorial, es decir, el tiempo.

Kant establece que todos los conceptos puros son esquemas y no imágenes. El esquema es una regla de síntesis de la imaginación, por la cual, la imaginación nos ofrece la imagen de un concepto. Así, la imagen pertenece a la capacidad empírica de la imaginación reproductiva, mientras que el esquema es un producto de la facultad imaginativa gracias a la cual se hacen posibles las imágenes, que estarán vinculadas a un concepto, sin la necesidad de coincidir plenamente con el objeto.

8.2. Imaginación sociológica.

La imaginación sociológica es una cualidad mental que nos permite ver al sujeto y sus asuntos personales como un resultado de la sociedad en que vive y los cambios históricos en ella producidos. Nos permite ver la relación directa que hay entre sujeto y sociedad y cómo ambos se modifican mutuamente.

Esta cualidad es individual cuando está sujeta a las capacidades y aptitudes de un individuo, es decir, un problema de una sola persona y como consecuencia de sus habilidades. En cambio, es una problemática social cuando el número de individuos con dicho problema es alto. En la mayoría de los casos, esto quiere decir que no depende ya de las capacidades individuales de las personas con esta problemática, sino que depende del contexto social que las rodea. Wright Mills en su libro *La imaginación sociológica*⁴², nos plantea los criterios de “inquietud” y “problema” para diferenciar estas situaciones.

La inquietud, presenta al individuo en su ámbito privado, consistiendo el conflicto en la amenaza de un valor que el individuo ama y cuya resolución corresponde al propio individuo, como puede ser que un sujeto no consiga un trabajo por su falta de aptitudes.

En cambio, los problemas que trascienden el ámbito personal del individuo, tiene que ver con la organización de muchos ambientes, pasando a ser un asunto público, al estar amenazado un valor amado por parte de la sociedad. Esto se puede observar en los cambios en la sociedad, que nos afectan directamente a nosotros como individuos, a nivel laboral, familiar o comercial, entre otros, como podrían ser la introducción de las políticas económicas capitalistas o el desempleo en España durante la crisis económica internacional de 2007, que afectaron a los individuos directamente, en el ámbito laboral o en su forma de consumir, e indirectamente en sus valores y las relaciones con el resto de sujetos. Destacando que los cambios institucionales de la modernidad se ven reflejados en cambios personales de los individuos, pero no al contrario.

⁴² MILLS, Charles Wright, *La imaginación sociológica*, Madrid, Fondo de Cultura económica de España, S.L, 1999.

8.3. La imaginación en el juego.

La imaginación creadora, se advierte ya con todo su vigor desde la más tierna infancia, siendo una de las cuestiones más importantes de la psicología infantil para su desarrollo general y de la madurez del niño. Del juego, es importante señalar las diferencias del juego entre niños y adultos, ya que los adultos los practican como ejercicio corporal, con fines de distracción, y en el caso de los niños como ejercicio de imaginación, señalando también que el objetivo del juego en los dos casos es el divertimento o disfrute de los participantes. Diferenciándose en el caso del niño, en la utilización del juego como segundo paso tras las primeras exploraciones del ambiente, las cuales le aportan enseñanzas nuevas dirigidas por la curiosidad y caracterizadas por imitar lo que hacen los adultos, dando sus primeras muestras de invención y acciones propias, al incluir en sus juegos la actividad representativa y el fingimiento.

En el juego del niño, el objeto real se convierte en un objeto ficticio, es decir, el niño traduce lo real en imaginario. Una alfombra se convierte en una isla, un palo en un caballo, una muñeca convierte a la niña en madre, los niños juegan a los ladrones, a los soldados, a los marineros, con lo que concretamos, que en sus juegos reproducen lo que ven y por tanto imitan. Pero tales elementos de experiencia ajena no son nunca llevados por los niños a sus juegos como eran en realidad, no se limitan a recordar experiencias vividas, sino que las reelaboran mediante la imaginación creativa, combinándolas entre sí y edificando con ellas nuevas realidades acordes a sus aficiones y necesidades. Sin embargo, los juegos como ficción, no se distinguen de la realidad, ya que el niño realiza su vida en los juegos, y por lo tanto en la realidad. Llegando incluso éste a tomar por reales sus objetos ficticios los cuales cree que sienten y sufren igual que los seres vivos, digamos así, pues que, los niños están más desbloqueados de esquemas de interpretación de la realidad y por eso fluyen más espontáneamente al mundo de la fantasía. Los adultos, sin embargo, sufrimos más antagonismo entre la pura imaginación subjetiva y el enfoque racional de los procesos. Por lo que los niños imaginan menos que los adultos, aunque estos confían más en los frutos de su fantasía, ya que estos no tienen la necesidad de encontrar un sentido real a este universo mágico. Además Chateau determina que si más tarde este niño pierde su poder de evocación, es debido a que no puede hacer corresponder un número tan grande de objetos con estructuras imaginarias complejas. Con lo que su imaginación pierde en extensión y gana por tanto en profundidad, o lo que es lo mismo, si ve menos seres ficticios es porque los ve mejor,

es decir, los comprende mejor, haciendo que el niño se desarrolle y madure, preparándose para la edad adulta.

8.4. Imaginación metafórica.

La imagen verbal no es exclusiva de la poesía, sino que forma parte de la estilística general, comprendiendo también el discurso retórico, cuya finalidad consiste en persuadir al lector mediante formas vivas o pintorescas, sin necesidad de expresar verdad.

La imagen literaria es intelectual y por lo tanto no es dada por los sentidos, sino por la inteligencia. Ya que nos suscita un esquema concreto, que nos representamos como una vaga aprehensión sensible.

La metáfora es diferenciada por Aristóteles en dos campos: la retórica y la poética, en los que desempeña dos funciones distintas. La retórica se logra por medio de la metáfora teórica y es dada por la claridad, la calidez, la amplitud, etc. La poética es una construcción de la fábula o del mito, que se halla en tensión entre la invención y el sometimiento a lo real. Por lo que la metáfora, aunque hace referencia a una realidad, desvía su significado hacia un sentido figurado. Por ejemplo: el hombre es un lobo, no nos indica que sea un animal, sino que es cruel. Así pues, estas metáforas que nos recuerdan a una obra literaria, no nos desvían del arte, ya que la obra de arte o la imagen es también una entidad lingüística homogénea a la frase, es decir, la obra de arte es también una unidad de discurso.

Marcos Hester en su libro *The Meaning of Poetic Metaphor*⁴³, describe el lenguaje poético como una fusión del sentido de las palabras con una masa de imágenes evocadas o excitadas, siendo este sentido mismo icónico, por el poder que tiene de desarrollar imágenes. Lo metafórico, por tanto, se identifica con lo icónico y éste con lo imaginario. El acto de leer asegura la unión entre el sentido verbal y la plenitud de la imaginación, esta unión es reflejada como una relación de semejanza "ver cómo" que funciona de manera icónica.

⁴³ B. HESTER, Marcus, *The Meaning of Poetic Metaphor*, La Haya, Mouton, 1967.

Para Ricoeur sin embargo en su libro *La metáfora viva*⁴⁴, la metáfora se parece a los lenguajes artísticos como el arte pictórico, en donde el pintor recrea la realidad a través de su pincel, y lo expresa en un cuadro generando un excedente de significación. El artista plástico amplía el sentido del mundo mediante sus propios medios, diciendo mucho más de lo que pudiera enunciarse si utilizara el lenguaje ordinario. Los enunciados metafóricos, de manera muy similar a la pintura, tienen la capacidad de crear imagen, poner ante los ojos, “hace ver” y mediante esta cualidad, incrementar el significado del mundo. Allí donde el entendimiento fracasa, la imaginación tiene aun el poder de presentar la idea. Esta representación de la idea por medio de la imaginación obliga al pensamiento a pensar más, la imaginación creadora no es otra cosa que esta exigencia al pensamiento de pensar más. Además añade que la metáfora al “decir más”, al ser sobreabundante en su significación, no puede ser traducida. Es el receptor quien elabora la relación entre dos términos que no pueden ser tomados al pie de la letra, porque si se interpretara literalmente resultaría en un absurdo. De manera que en el carácter intersubjetivo del discurso, son los sujetos que reciben el mensaje quienes le dan sentido a la metáfora.

8.5. Imagen y símbolo.

Nelson Goodman en *Los lenguajes del arte*⁴⁵, defendió la tesis de que el arte no es otra cosa que conocimiento. Para ello extiende la función simbolizante no solo a las formas presentativas, sino también a una teoría generalizada de la denotación. Éste define el símbolo como una referencia que representa algo que puede ser verbal o no verbal. Tanto la descripción como la representación posee carácter referencial y pueden ser considerados como denotaciones. Por ejemplo, el contenido de una pintura es un modo no verbal de referirse a una realidad, y, si se refiere directamente a un objeto, es una denotación. Pero si a la pintura le atribuimos la expresión de un sentimiento esta pintura estaría simbolizando algo. Las expresiones son así modos de simbolizar, aunque estos símbolos según la cultura y procedencia del espectador pueden tener un significado diferente del que les ha dado el autor. La obra de arte es aprendida tanto por medio de los sentidos como de los sentimientos, ya que en estos últimos, las emociones funcionan cognoscitivamente, al igual que la percepción.

⁴⁴ RICOEUR, Paul, *La metáfora viva*, Buenos Aires, Megápolis, 1977.

⁴⁵ GOODMAN, Nelson, *Los Lenguaje del Arte*, Seix Barral, Barcelona, 1976.

8.6. Evolución del fotomontaje.

El principio teórico del fotomontaje consiste en poner juntas dos o más imágenes fotográficas para formar con ellas una nueva imagen que no podría ser obtenida de otra manera. Así pues el fotomontaje nos permite narrar historias que no se pueden encontrar en la realidad cotidiana desde un punto de vista visual, desarrollando con ello una gran semántica dirigida a la expresión de lo fantástico. El término fotomontaje fue inventado justo después de la primera guerra mundial, cuando los dadaístas berlineses necesitaron un nombre para designar esta nueva técnica basada en la yuxtaposición y la fusión semántica de imágenes fotográficas, sobre un mismo plano o soporte. Aunque este procedimiento ya se había comenzado a realizar en 1850, mediante la técnica del positivado combinado o ensamblaje de negativos distintos sobre un mismo soporte fotográfico, por parte de artistas como Oscar Rejlander o Henry Peach Robinson, así como, en el contexto del collage durante el cubismo y el futurismo, apareciendo con ello algunos ejemplos aislados del uso de fotografías.



Los dos caminos de la vida, 1857, Oscar Rejlander.



Fading Away, 1858, Henry Peach Robinson.

El collage tiene sus orígenes en el cubismo, cuyo término significaba (al que sustituyen), expresando con ello que el objeto que quedaba excluido del concepto del arte quedaba aceptado como obra de arte, naciendo de esta manera un arte objetual independiente. Se considera a Pablo Picasso su principal investigador, habiendo pegado fotografías a sus dibujos en fechas tan tempranas como 1899, *Hombre apoyado en la pared*⁴⁶, y descubridor, junto con Georges Braque, de esta técnica, en la primavera de 1912 cuando pegó un trozo de hule en *Naturaleza muerta con silla de rejilla*. Braque por su parte realizó ese mismo año los primeros *papiers collés* al incorporar a sus obras recortes de papel pintado comercial que imitaba madera, uno de cuyos ejemplos es *Tête de femme*.

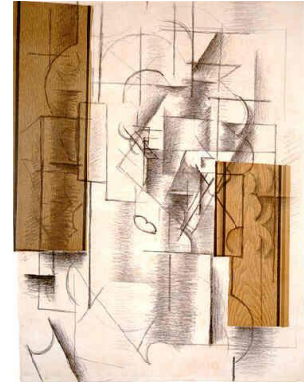
⁴⁶ BOSCO, Roberta, *Picasso inventó el "collage" en 1899*, El País, [sitio web], 05/03/2012, disponible en: http://ccaa.elpais.com/ccaa/2012/03/05/catalunya/13309_81204_775927.html [Fecha de consulta 5 Diciembre 2013]



Hombre apoyado en la pared, 1899, Pablo Picasso.



Naturaleza Muerta con silla de rejilla, 1912, Pablo Picasso.



Tête de femme, 1912, George Braque.

El collage fue para los cubistas un fragmento de la realidad, una manera de reaccionar contra cierta pintura, para volver a encontrar la realidad evitando la pincelada. Sus obras estaban compuestas por cualquier tipo de elemento, tanto tridimensional como bidimensional, empleando para ello papel de periódico, cajas de cerillas, tejidos, fotografías, etc. Todo esto aplicado a la tela como si se tratara de otro color, el cual se combinaba con elementos dibujísticos y pictóricos mediante el pegado, clavado o soldado de los elementos, creando con ello un vivo contraste entre la realidad y la ficción. Así pues, los materiales reales no son sólo objetos de uso que están subordinados a la obra de arte, sino que por sí mismos poseen unos valores estéticos que anteriormente no poseían, y se les eleva a la categoría de arte.

Los dadaístas sin embargo utilizaron el collage pensando que la utilización de objetos no artísticos desembocaría en un “anti-arte”, propulsando con ello la necesidad de ruptura con el pasado de las prácticas vanguardistas y con el collage, de forma que las fotografías o fragmentos fotográficos se convirtieron en los principales materiales estructuradores del cuadro, surgiendo de esta manera el fotomontaje, cuyos inicios se fechan, por parte de George Grosz y John Heartfield, en 1916, siendo ellos los descubridores, y por parte de Hausmann y de Hannah Höch en 1918, siendo también ellos los descubridores. Sin embargo la primera obra fechada y donde se utilizan varias fotografías para formar un todo, data de 1919. *Jedermann sein eigener Fussball* de George Grosz y John Heartfield.



Jedermann sein eigener Fussball, 1919, George Grosz y John Heartfield.

Aunque la práctica del fotomontaje es anterior a su nombre, el origen del término se remonta a la adopción del vocablo "montiert" o "montieren" por parte de Grosz y Heartfield, que lo abreviaban en "mont" y lo situaban tras sus nombres en el anverso de sus respectivas obras. Sin embargo el término no estaba en modo alguno fijado, y los collages y montajes eran definidos de diferentes formas y maneras, de hecho, será años más tarde de su aparición cuando el grupo decida por unanimidad su nombre, en un afán de traducir su aversión de representar el papel del artista, al que consideran ingeniero, ensamblador y constructor.

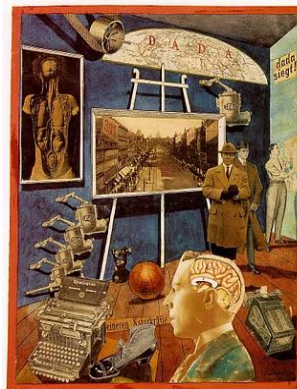
Los constructivistas rusos, que también en esa época comenzaron a experimentar con el fotomontaje, sentían al igual que los dadaístas la necesidad de alejarse de las limitaciones de la abstracción, sin volver con ello a la figuración, aunque cada grupo lo utilizara de acuerdo a sus fines. Los dadaístas berlineses emplearon así pues la fotografía como imagen *ready-made*, y la pegaron junto a recortes de periódicos y revistas, tipografías y dibujos para formar imágenes explosivas y caóticas. Pasando la fotografía a desempeñar un papel dominante en las obras dadaístas, para las que era una materia prima muy efectiva y apropiada, ya que pertenecía al mundo tecnológico, al mundo de la comunicación de masas y de la reproducción fotomecánica.

La estética dadá es una estética politizada, ya que hacia el final de la Primera Guerra Mundial 1918, Berlín era una ciudad de pesadilla, medio muerta de hambre y con un creciente caos social y político, donde se fundaron repúblicas soviéticas en varias de las principales ciudades de Alemania. Del club Dadá, solo Herzfelde, Heartfield y Grosz se afiliaron al partido comunista, pero todo el grupo en pleno se alineó con la extrema izquierda para combatir la república burguesa de Ebert y Shiedemann, haciendo pública su oposición a través de numerosas revistas, folletos y panfletos que ellos mismos editaban. Así pues, los montajes de Grosz, exploraron la conexión entre militarismo y capitalismo, idea de la que partió en numerosas ocasiones para cargar contra la republica de Weimar, como podemos ver en su serie de litografías *Gott mit uns*. Por otra parte, destaca también en su obra la presentación de uniones, como el dinero y la guerra, muy bien recogidas en su montaje *Mi Alemania*.



Mi Alemania, procedente de Dadaco, 1920, George Grosz.

El motivo recurrente de los fotomontajes de Hausmann y Hannah Höch sin embargo era la máquina. Hausmann, por su parte, desarrollaba unos montajes por acumulación de imágenes de una forma accidental y azarosa, como en su obra, *Dadá vence, ABCD o El crítico de arte*. Sin embargo, Hannah Höch realiza fotomontajes mucho más grandes que los de los demás y con una composición que no creaba un espacio ilusorio, ni una fragmentación explosiva o desintegrada como los de Hausmann o Grosz, sino que como vemos en algunos de ellos, *Corte con el cuchillo del pastel o Baile dadá*, introduce elementos dispares, fotografías y fragmentos de texto desparramados por la superficie, pero de manera que permanezcan legibles, como si fueran palabras dispuestas en una hoja. Es destacable estéticamente también que durante este periodo en todos los fotomontajes se solían representar retratos y autorretratos, de ellos mismos o de amigos suyos. Que la yuxtaposición de lo humano y lo mecánico fue un tema muy recurrente en la época; y que existió una gran conexión de estas obras, con la poesía dadá de *Hans arp*, *Tristan Tzara* y *Kurt Schwitters*, debida a la utilización de fragmentos de texto que mas que negar la distinción ente palabra e imagen, como se pretendía, le aportaba propiedades visuales a la imagen.



Dadá vence, 1920, Raoul Hausmann.



Baile dadá, 1922, Hannah Höch.

Más adelante, en los decenios que precedieron a la segunda guerra mundial, el fotomontaje fue cada vez más utilizado por todas las fuerzas políticas de Europa o Rusia, aunque estuviese especialmente vinculado con la izquierda política. Heartfield lo utilizó primero contra la república de Weimar y luego para registrar el terrible ascenso del fascismo y la dictadura de Hitler. Heartfield llevó a cabo un progreso en el fotomontaje como hace mención en su ensayo *John Heartfield et la beauté révolutionnaire*, del libro *Les collages*, 1935, en el que explica la evolución de su trabajo desde las caóticas imágenes dadá hasta crear un arte único. Los fragmentos de fotografías que anteriormente había manipulado por el placer de asombrar, empezaron así a tener una significación o mensaje y sus composiciones, que hasta entonces estaban claramente divididas o separadas, comenzaron a presentar una yuxtaposición directa de fragmentos dispares, desde el punto de vista de las imágenes, sus obras tratan en su mayoría temas políticos de una forma clara y directa. Estas imágenes nos remiten a la



Im Land der Rekordzahlen, 1927, John Heartfield.

realidad, mediante la utilización de objetos y la representación de hechos reales, además de desvelarnos de forma satírica, la relación entre clases sociales y la amenaza del fascismo, como podemos observar en las guardas para *Im Land der Rekordzahlen*, de Dorfmann.

Pero es con el inicio de la revolución rusa, cuando el fotomontaje pasa de tener una temática política, como hemos visto en los dadaístas, a convertirse en un arma de la política misma. Creando con ello un arte de propaganda, un arte modelador y reorganizador de la conciencia, que llevará a cabo la tarea de educar, informar y persuadir al pueblo. Pueblo cuya población no estaba alfabetizada ni unida por una misma lengua, por lo que el apoyo visual del fotomontaje se convirtió en esencial, para minimizar la necesidad de texto y llegar a la población. Este tipo de fotomontaje tiene dos representantes principales: Klutsis y Rodchenko. Klutsis realizó el primer fotomontaje de la unión soviética, según el mismo, denominado *Ciudad dinámica*, donde opta por una composición en diagonal que acentúa el dinamismo de la pieza y permite observarla tanto del derecho como del revés, ya que esta composición no fue concebida como un cartel, a diferencia de sus continuadores, *El viejo mundo*, *El mundo construido de nuevo* y *La electrificación de todo el país*. Rodchenko, por su parte, comenzó realizando ilustraciones para novelas, de hecho su primera serie de fotomontajes de 1923, los realizó para ilustrar el poema de Maiakovski *Sobre esto*, el cual es un llamamiento contra el aislamiento amoroso y social, ambientado en la Rusia revolucionaria. Con el paso del tiempo, sus fotomontajes se extendieron a los campos de la publicidad y la propaganda política, con diseños simples y llamativos, marcados por el uso de formas geométricas, de elementos tipográficos abstractos y de fuertes contrastes de color, como podemos observar en *El diseño de portada para una colección de novela policíaca*.



Ciudad dinámica, 1919, Gustav Klutis.



La electrificación de todo el país, 1920, Gustav Klutis.



Diseño de portada para una colección de novela policíaca, 1924, Rodchenko.

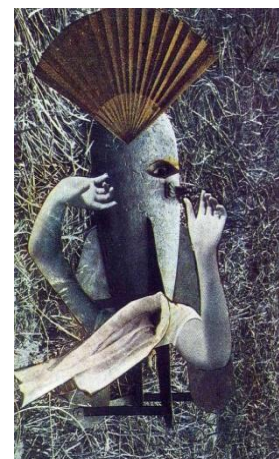
En Polonia, donde el constructivismo también fue una fuerza muy activa en el terreno del arte y el diseño, se formó en 1924 un grupo de artistas llamado *Blok*, entre cuyos miembros estaban Wlaidislaw Strzeminski, Katerzyna Kobro, Mieczyslaw Szczuka, Teresa Zarnower y Henryk Berlewi, los cuales acusan una gran influencia en sus obras por parte de los constructivistas rusos ya que se caracterizan por mezclar elementos del pasado con símbolos del mundo industrial moderno, un ejemplo de ello sería la obra de Szczuka *El programa constructivo de Kemal*.



El programa constructivo de Kemal, 1924, Szczuka.

Siguiendo con la evolución del fotomontaje y antes de que el dadaísmo y el surrealismo empezaran a perseguir la perturbación sistemática de los sentidos, esta persecución ya se había explorado con antelación, en revistas ilustradas y postales, las cuales surgieron a principios del siglo XX y que recurrían al fotomontaje para conseguir variados efectos como el cambio de escala o la yuxtaposición de una idea a una escena real, intentando con ello distorsionar la realidad por medio de su más fiel reflejo, la imagen fotográfica. Pretendiendo con ello conseguir perturbar nuestra concepción del mundo y crear imágenes maravillosas mediante la yuxtaposición de elementos entre sí de naturaleza extraña, ya que cuando los objetos cotidianos se trasladan a un nuevo contexto resultan enigmáticos. Aunque nuestra mente se esfuerce en comprenderlos, se nos impone la perplejidad o se genera una nueva idea sobre ellos. Se hacen visibles, pues, realidades distintas.

Max Ernst fue uno de los primeros artistas en explorar sistemáticamente el poder desorientador de las imágenes fotográficas combinadas durante su periodo dadaísta, así como las posibilidades de realizar transformaciones maravillosas de objetos, cuerpos, paisajes e incluso de la propia sustancia, que significaban la conquista de lo irracional. En sus obras, Ernst solía escoger imágenes de objetos de textura marcada o interesante, empleando para muchos de ellos también fotografías de rayos X, como podemos observar en sus fotomontajes *Aquí todo sigue flotando*, *El elefante de las Célebes* o *El rruiseñor chino*.



El rruiseñor chino, 1920, Max Ernst.

Bretón, futuro líder de los surrealistas, encontró en ellos una forma de expresión completamente original, que se correspondía con cualidades que él había estado buscando en la poesía y que, pese a haber estado concebidos bajo el signo de dadá, se encontraban entre aquellas obras que enunciaban el surrealismo, según sus propias palabras: *Erst no usaba los materiales buscando un efecto de compensación, como se había hecho hasta entonces (papel pintado en lugar de lienzo pintado, recortes de tijeras en lugar en lugar de pinceladas, cola para imitar las manchas), sino que, por el contrario, los elementos estaban dotados por derecho propio de una existencia relativamente independiente, en el mismo sentido en el que la fotografía puede evocar una imagen única de una lámpara, un pájaro o un brazo. André Breton, Le Surréalisme et la peinture, París, 1928.*⁴⁷

Con estas palabras, Breton advierte en la obra de Erst un equilibrio entre lo cómico y lo maravilloso, eje en el cual gira la mayor parte de fotomontajes surrealistas. La yuxtaposición de imágenes que presentaban sus obras alteraban la naturaleza del objeto original fotografiado, provocando con ello una desorientación que conducía a lo que los surrealistas denominarían "lo maravilloso", es decir, elementos dispares que se reúnen en un conjunto que los transforma creando un todo nuevo. "Lo cómico" vendría dado debido a que el objeto se resiste a modificar su naturaleza original, siendo el contraste por tanto mucho mayor.

Erst, de hecho, consideraba que estos fotomontajes eran en cierto sentido equivalentes a la escritura surrealista automática, ya que sus facultades visionarias eran provocadas por el inconsciente.

No obstante muy pocos surrealistas persistieron en el fotomontaje, como es el caso de Man Ray o de Atget. Man Ray, por su parte, utilizó la fotografía mediante rayogramas, fotografías solarizadas, doble exposición y fotografías de objetos enigmáticos, basándose en la descontextualización del objeto, despojándolo de su identidad y creando con él formas nuevas e independientes, aunque sin apenas recurrir al fotomontaje salvo en contadas ocasiones, como en su autorretrato *Frontispicio de Minotaure*, núm.3-4,

⁴⁷ ADES, Dawn, *Fotomontaje*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, p.114.

diciembre 1933. Atget sin embargo realizó algunos fotomontajes en relación a las calles y los escaparates de París, como podemos ver en su obra *Modas de caballeros*.



Frontispicio de Minotaure, 1933, Man Ray.



Modas de caballeros, 1930, Eugène Atget.

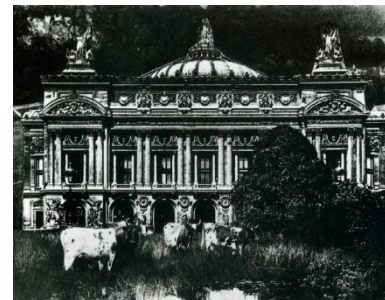
De hecho, no será hasta 1930, cuando se produzca un regreso al fotomontaje a través del cultivo del objeto surrealista, haciendo gran hincapié en el funcionamiento simbólico y en el sentido erótico, que a través del fotomontaje operaba de manera mucho más directa sobre el cuerpo humano. De esta forma las partes del cuerpo se truncan y, se dislocan y se reemplazarán, convirtiendo el objeto familiar en extraño e inquietante, mediante la distorsión de la escala, la sustitución y el duplicado que fue la práctica



Ciel postiche, 1934, Brassai.

central de la fotografía surrealista. Un ejemplo de este cambio sería *Ciel Postiche* de Brassai, donde se utiliza el duplicado de un cuerpo sobre la imagen de un paisaje, de manera que no se sustituye un mundo fantástico por otro real, sino que se revela otra realidad. Confirmando con ello las palabras de Sontag, "*el surrealismo está en la raíz de la iniciativa fotográfica: en la propia creación de un mundo duplicado, de una realidad en segundo grado*".⁴⁸

El problema se origina a raíz de una estrecha interpretación del surrealismo, el cual se entiende como la supresión de un mundo real por otro fantástico, cuando en realidad solo trata de ampliar lo que se entiende por real. Esto lo observamos en los cambios de escala, que tan frecuentes eran en el dadaísmo, dejan de serlo y los que se realizan lo hacen de una forma menos evidente. Así pues, las partes que se truncan y dislocan lo hacen dentro de la escena real, creando una clara continuidad espacial, como en la *Opera de París*.



Opera de París, 1929, Magritte.

⁴⁸ ADES, Dawn, *Fotomontaje*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, p.135.

La escala es también uno de los recursos centrales de artistas continuadores al surrealismo como es el caso de Hans Hollein, cuya obra guarda cierto paralelismo con los fotomontajes de Ernst, ya que en ellos se aíslan objetos o partes de estos objetos, los cuales se sitúan sobre un paisaje ajeno, pero con el que establecen interesantes analogías. En uno de ellos, por ejemplo, la rejilla del radiador de un Rolls Royce da lugar a un incongruente paralelismo formal con un rascacielos, *Schattenberg Castle*.

Otro artista que continuó con las técnicas e imaginaria surrealista, es Herbert Bayer, el cual estaba muy influenciado por la estética de Magritte como se puede observar en *El metropolitano Solitario*.



Schattenberg Castle, 1963, Hans Hollein.

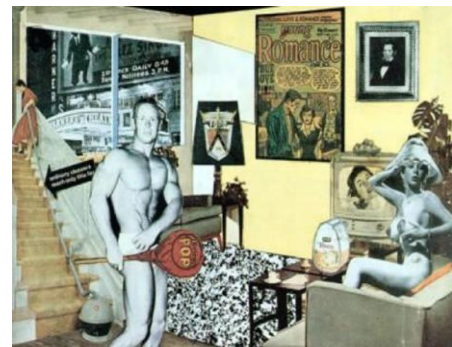


El metropolitano solitario, 1932, Herbert.

Con estas evoluciones el fotomontaje siguió activo durante y después de la guerra, gracias a una nueva generación de artistas surrealistas y a otros artistas que no pertenecían a este movimiento. Conformándose como uno de los ingredientes básicos de los artistas pop de la posguerra y teniendo una clara herencia surrealista, neodadaísta y conceptual, que se plasmó en tres vertientes, el arte, la publicidad y la propaganda. Entre estos artistas pop destacaron Paolozzi y Richard Hamilton los cuales usaban fotografías de revistas y texto para mostrar sus propuestas. Las obras de Paolozzi son un comentario sobre la proliferación de material visual al que tiene acceso el artista (cinematográfico, tecnológico, histórico artístico y etnográfico), véase por ejemplo, *Collage sobre estatua africana*. Richard Hamilton, por su parte, tuvo un gran cuidado en crear espacios en apariencia reales, aunque de forma inexpresiva y seria, como se puede ver en su obra *Sencillamente, ¿Qué es lo que hace que las casas de hoy en día sean tan diferentes, tan atractivas?*.



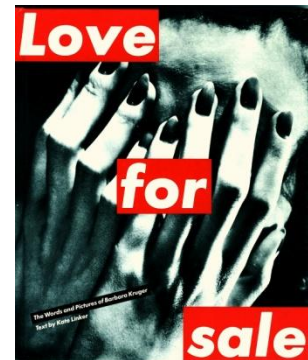
Collage sobre estatua africana, 1960, Paolozzi.



Sencillamente, ¿Qué es lo que hace que las casas de hoy en día sean tan diferentes, tan atractivas?, 1956, Hamilton.

A principios de la década de los setenta, Estados Unidos y Gran Bretaña surgieron como centro del debate y transformación de la política del arte, dando lugar a una nueva etapa en el arte, que más tarde se llamaría posmodernidad. La razón de tal surgimiento se atribuye a la decadencia del marxismo en Francia e Italia y a la captación de las ideas de Althusser, con lo que se retomó el marxismo estructuralista europeo y la semiótica crítica, atacando las bases de la modernidad a través del movimiento de la mujer. Esta serie de mujeres artistas plantearon el fotomontaje como un medio para criticar la discriminación y la objetivación sexual de la mujer. Surgiendo así mujeres artistas que realizaban fotomontajes críticos ante tal situación, Yve Lomax, Mary Kelly, Mitra Tabrizian, Barbara Kruger, Guerrilla Girls, Valie Export o el colectivo de activistas homosexuales Gran Fury son algunos de los más destacados artistas durante este periodo. Aunque desde el punto de vista que nos atañe destacamos por sus prácticas a Barbara Kruger, Valie Export, Gran Fury y las Guerrilla Girls.

Barbara Kruger elabora en sus obras un discurso crítico sobre la cultura machista y patriarcal que domina la sociedad contemporánea, denunciando la condición de la mujer y las estrategias de sumisión a las que se ve sometida, por parte de los medios de comunicación y de la publicidad, en *Sin título*, podemos observar como Kruger retoma las prácticas constructivistas y dadaístas para expresar una clara crítica a la tradición del anillo de compromiso.



Sin título, 1992, Barbara Kruger.

Valie Export en sus obras adquiere un carácter fuertemente crítico hacia la condición contemporánea de la mujer y su relación simbólica con el pasado, concentrando su atención en la recuperación de los gestos femeninos canonizados a través de la pintura los cuales confronta con imágenes de sí misma. En *Erwartung* (*Expectation*, 1976), por ejemplo, incluye un autorretrato sobre una reproducción de *La Madonna de Botticelli*, en la que contrasta el gesto de una Piedad, al estar abrazada a una aspiradora, en vez de a un niño.



Erwartung (Expectation, 1976), 1976, Valie Export.

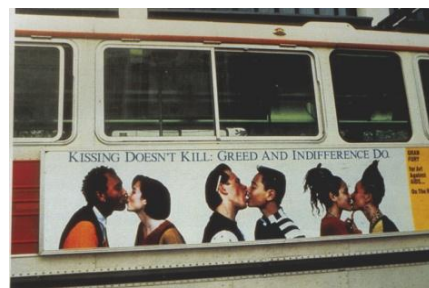
Las Guerrilla Girls fue un colectivo formado de forma anónima por mujeres, en 1985, que se autodenomina "consciencia del mundo del arte". Las cuales realizan críticas de situaciones de discriminación sexual y racial, mediante la elaboración de fotomontajes de gran impacto visual y semántico donde se presentan los puntos de vista feministas con un humor descarado y divertido. Estos fotomontajes los situaban sobre las paredes de la ciudad de Nueva York, en lo que llamaban "encarteladas ilegales al acecho por toda la ciudad". Un ejemplo sería,

¿Tienen las mujeres que estar desnudas para entrar en el Met Museum? Menos del 5% de los artistas en las secciones de Arte Moderno son mujeres, pero un 85% de los desnudos son femeninos.



¿Tienen las mujeres que estar desnudas para entrar en el Met Museum? Menos del 5% de los artistas en las secciones de Arte Moderno son mujeres, pero un 85% de los desnudos son femeninos, 1989, Guerrilla Girls.

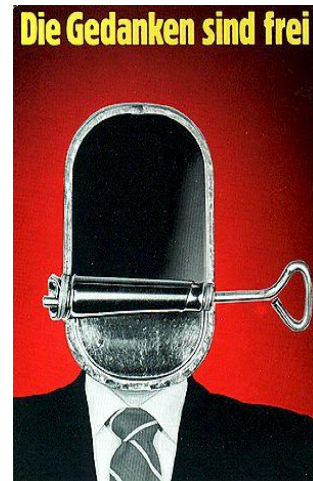
Gran Fury, fundado en 1988, es un colectivo de artistas homosexuales contra el sida, cuya obra está orientada a concienciar y crear un clima de opinión acerca de la situación político-social creada por la crisis del sida. Su trabajo artístico consiste en la realización de iniciativas públicas en forma de fotomontajes, con los que elaboran carteles, adhesivos, camisetas, folletos, vallas publicitarias, etc. En los que se apropian de las técnicas y estilo de los medios de comunicación para resaltar el contenido social y político del sida y llamar la atención del espectador. *Kissing Doesn't Kill: Greed and Indifference Do*, New York City.



Kissing Doesn't Kill: Greed and Indifference Do, New York City, 1989, Gran Fury.

Así pues, en Europa el siguiente gran renacimiento del fotomontaje está conectado con los movimientos políticos y antinucleares de la década de los ochenta. Mucha de la imaginaria de esta época fue diseñada para usarse en manifestaciones, sobre todo aprovechando sus posibilidades como medio gráfico de comunicación. Los artistas que se destacan en este periodo son Klaus Staeck y Peter Kennard, los cuales estaban muy influenciados por los fotomontajes políticos de Heartfield.

Klaus Staeck es un artista alemán cuya obra está compuesta principalmente por carteles, postales, estampas y volantes, que pretenden provocar un debate público sobre sus principales preocupaciones, como son el poder económico, el militarismo, la destrucción medioambiental, las armas nucleares, la manipulación de los medios de comunicación, los rastros del fascismo y la censura. De hecho, su trabajo está vinculado a menudo con distintas movilizaciones sociales que han tenido lugar en las últimas décadas. Como podemos ver en su obra más relevante *El pensamiento es libre*.



El pensamiento es libre, 1979,
Staeck

Peter Kennard, por su parte, utiliza el fotomontaje en contra del belicismo, denunciando la pobreza en el mundo, fomentando con ello el movimiento pacifista. Kennard pretende convertir los fotomontajes en postales de venta para turistas, con el fin de insertar sutilmente en la conciencia colectiva un mensaje político y altamente crítico contra la guerra. Como podemos ver en *Haywain with cruise missiles*.



Haywain with cruise missiles, 1983,
Kennard.

Además de los artistas señalados en el texto, destaco también la obra de algunos artistas muy influyentes durante éste periodo y para el desarrollo del fotomontaje.

Otto Umbehrr, Christian Shad, Alfred Durus, Tretyakov, El Lisztzky, Dziga Vertov, László Moholy-Nagy, Max Burchartz, Jan Tschichold, Herbert Matter, Salvador Dalí, Kurt Schwitters, Herbert Bayer, Paul Citroën, Katy Horna, Claude Cahum, Adolf Wölfli, C.T. McClusky, Howard Finster, Angus McBean, Philippe Halsman, Sam Haskins, Richard Hamilton, Paul de Nooijer, Bob Carlos Clarke, Jerry N. Uelsmann, Thomas F. Barrow, Bea Nettles, Lucas Samaras, Joyce Neimanas, Louis Danzinger, David Hockney, Roman Cieslewicz, Krzysztof Wodicko, Group Material, Peter Dunn, Lorraine Leeson, Carole Condé, Karl Beveridge, Hans Haacke, Mari Mahr, Gordon Matta-Clark, Robert Heinecken, Jan Saudek, Vida Yovanovich, Gilbert Garcin, Robert Rauschenberg, Wolf Vostell, Josep Masana, Pere Català i Pic, Nicolás de Lekuona, Josep Renau, Jorge Rueda, Öyvind Fahlstöm, Mimmo Rotella y Reinhard Schubert.

